GAMEREPORT

NECROLOGÍAS

DETRÁS DEL TERROR



Una prueba de sangre

por Juanma García

A día de hoy seguimos pensando en el verdadero significado del terror. Esa inmensa angustia que todos sentimos en ocasiones se puede manifestar de tantas formas que abruma: tanatofobia, coulrofobia, hidrofobia o, simplemente, mediante acciones representadas con sobresaltos. Desconocemos el significado del terror, eso es una realidad.

El terror, según su propia definición, es el miedo en su escala máxima, y el cual está relacionado directamente con aquello de lo que huimos o evitamos. Sobrevivimos al terror, pero siempre acabamos topándonos con él alguna vez en nuestras vidas, ya sea en la real o en una vida ficticia como un libro, un cuadro o, como no podía ser menos, un videojuego. Nosotros, como redactores de este octavo número de GameReport —el tiempo pasa volando—, hemos querido rastrear en lo más profundo de nuestras mentes y sacar partido a lo que se nos ocurre cuando sentimos terror con los videojuegos: en definitiva, a lo que se nos pasa por la mente cuando recordamos temores vividos en títulos del calibre de 'Resident Evil', clásicos como 'Alone in the Dark' o títulos con más terror del que uno podría pensar como 'Max Payne'. Dentro de nuestras propias paranoias hemos encontrado verdaderos peligros e incluso hemos mirado de cara a la muerte a través de los ojos de criaturas acechantes en la oscuridad, o notas escritas con sangre de aquellos que, como nosotros, un día quisieron invadir propiedades que nunca debieron ser descubiertas por nuestro propio bien. En este paseo para nada satisfactorio hemos podido comprobar cómo nuestro interior nos hablaba de bondad y paz mientras fuera sólo veíamos maldad y destrucción, y comprendimos cada uno de nosotros que, cuales Jekyll y Hyde, nos estábamos moviendo en una tabla frágil, la cual se desplomaría si errábamos una sola vez, y por suerte no fue así.

A través de cambios y leyes impuestas por nuestro corazón y no nuestra consciencia, supimos vencer la desesperación que supone ver caer a la gente por su incorrecta actitud, y comprobar de primera mano que habíamos evitado cualquier tipo de muerte absurda. Ese era el camino que debíamos tomar para sobrevivir a pesar de las magulladuras, las heridas abiertas y los torniquetes realizados a lo largo de nuestra terrorífica aventura; pero finalmente logramos salir, aunque aún ni siquiera sabemos cómo.

Este número podría considerarse una llamada del destino para contaros las diferentes lecciones que cada uno sacó en conclusión después de algunos encontronazos con un pueblo sumido en la locura, una mansión genocida, unas mazmorras donde vimos perecer a algunos de nuestros seres queridos y, cómo no, la indagación en los pensamientos de aquel loco apellidado Suehiro. Por nuestra parte, el cansancio y la tormenta que acontece en el momento en que relatamos estas palabras nos invita a descansar en el primer lugar seguro que encontremos, pero la conciencia no nos deja dormir, y es por eso que queríamos informaros en pleno detalle de todas las cicatrices, lágrimas derramadas y muertes que han jalonado nuestro camino. Espero que sepáis de lo que hablamos.

GAMEREPORT

Equipo

Redactor, Coordinador	Israel Fernández *@ProggerXXI*
Redactor, Community Manager	Fernando Porta *@ferporbar*
Redactor, Revisor	Pablo Saiz de Quevedo *@Pequeo_Perdedor*
Redactor, Revisor	Pedro J. Martínez *@LoquoPJ*
Redactores	Alejandro Patiño *@_Ayate_*
	Juanma García *@Enigmahate*
	Víctor Paredes *@ViWalls*
	Sergio Ruiz *@pepinillguerrer*
Director de Arte	Miguel Sanz *@Vlanco*
Diseñador, ilustrador	Miquel Rodríguez *@Pollomuerto*
Diseñador, ilustrador	Ezequiel Sona *@Ezekmt*
Colaboradores	Francesc Pinto *@Pinjed*
	Karen Novelo *@venusiana_*

Contacto

www.gamereport.es
info@gamereport.es
@GameReport_ES

Contenidos

#8
MARZO
2015

Cinco juegos de terror para cuando estás sin blanca

por Pablo Saiz de Quevedo

A todos nos gusta jugar, y a no pocos nos gusta pasar miedo mientras jugamos. Pero lo que de verdad nos gusta es poder disfrutar de esas emociones sin tener que gastarnos un *chavo*, ¿me equivoco? Y más aún teniendo en cuenta el actual contexto de crisis económica. En esta selección os ofrecemos varias alternativas para que se os acelere el pulso sin que el motivo sea el coste que la experiencia supone a vuestra cartera: cinco miradas al terror gratuitas que pueden codearse con sus *hermanas mayores*.



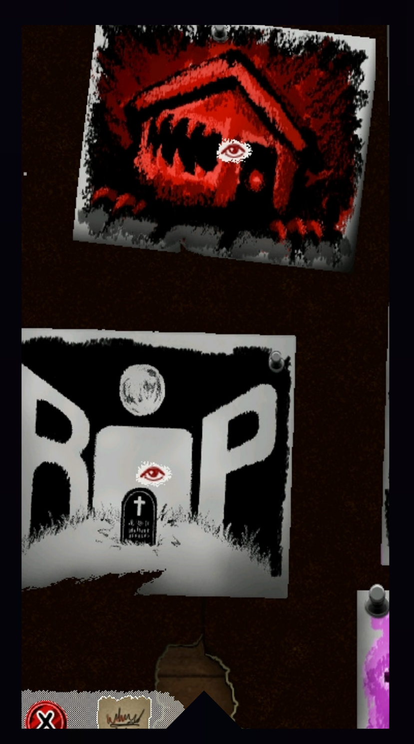
Survival Crisis Z

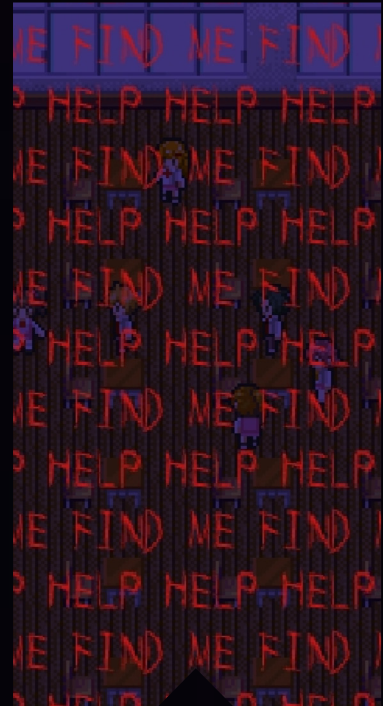
Una ciudad infestada de zombis, dos facciones de supervivientes enfrentadas, y nuestro personaje en medio: ¿qué más se le puede pedir a este híbrido del *survival horror* clásico con los *shooters* añejos al estilo 'Robotron'? Saquear edificios abandonados, comerciar con supervivientes y hacer misiones para ellos serán los modos en los que podamos capear el temporal el suficiente tiempo para descubrir la fuente de esta plaga. Le pierde un poco el engorro del control con teclado en una perspectiva isométrica, así como las dificultades que comporta hacerlo funcionar en algo más sofisticado que un Windows XP, pero la dosis de acción con ambiente macabro que propone bien valen el esfuerzo.



The White Chamber

Esta aventura gráfica de corte clásico y estética de *anime ochentero* nos mete en la tribulación de una joven que despierta en una estación espacial desierta en la que por doquier hay signos de una horrible matanza. El intento de investigar los hechos pronto la sumerge en un alucinatorio mundo de horror, hijo de 'Silent Hill' y 'Horizonte final', en cuyo centro está la *cámara blanca* que da título el juego. La no inclusión del español entre los nueve (sí, nueve) idiomas de sus subtítulos es el único obstáculo destacable para disfrutar de este juego, que exhibe una soberbia animación y un correcto doblaje en inglés y alemán.







In Torment

Un crimen, una joven traumatizada y una colección de macabros dibujos sirven de base a esta curiosa aventura. El terror viene a través de los detalles cada vez más horribles que vamos desentrañando en nuestra búsqueda de la verdad, *metiéndonos* a través de un poder intuitivo casi sobrenatural en los cuadros de estilo *naïf* que la joven ha pintado, extrayendo de ellos detalles que nos sirvan para interrogarla sobre el crimen y, con ello, hacer pagar al culpable y dar una cierta paz a su tormento. Lo nebuloso de los objetivos que perseguimos en el juego no impide apreciar ni su original mecánica ni su turbia narrativa.

Misao

Con estética de RPG, jugabilidad de aventura exploratoria y suficientes muertes creativas como para rivalizar con 'Shadowgate', éste nos pone al control de Aki, una (o un, si así lo elegimos) adolescente que queda atrapada en un macabro mundo alternativo junto con sus compañeros de clase. Partiendo de una premisa que hace un guiño claro al manga 'Aula a la deriva' de Kazuo Umezu, el juego nos mete en un ambiente que oscila entre la comedia estudiantil y el terror, lo cual no le impide fardar de sustos eficaces y algunas escenas que ponen los pelos de punta, además de tratar el tema del acoso escolar en todo su horror.

Cry of Fear

Nuestro compañero Israel Fernández jura por este juego hasta por encima de clásicos modernos como 'Amnesia: The Dark Descent', ¿y quién soy yo para contradecirle? Pese a que aspectos como el doblaje evidencian que es obra de *amateurs*, 'Cry of Fear' nos sume desde el principio en una atmósfera terrorífica y no relaja la presa ni un instante, haciendo de la historia del joven Simon y su descenso a los infiernos una pesadilla con no pocos puntos en común con 'Silent Hill' y 'Condemned'. Por si fuera poco, el juego goza de un modo cooperativo muy querido por sus fans y una comunidad de *modders* muy activa.


EN LAS SIMAS DE LA LOCURA

Penumbra

por Pablo Saiz de Quevedo



Deberías haber hecho caso a tu padre. Deberías haber quemado los documentos que dejó atrás en aquella caja fuerte sin mirarlos. Pero no lo hiciste: seguiste el rastro que marcaban hacia el norte, hacia el Ártico. Ahora estás en medio de uno de los lugares más inhóspitos de la Tierra, refugiado en una mina abandonada y a punto de adentrarte en una tiniebla que oculta horrores para los que puede que no estés preparado; incluso si lo estás, no tardarás en lamentar haber acudido al abrazo de esta *penumbra*.



Desde que Howard Phillips Lovecraft y John W. Campbell estremecieron a la América de la Gran Depresión con sus respectivas obras maestras, 'En las montañas de la locura' y '¿Quién anda ahí?' —adaptada al cine como 'El enigma de otro mundo' (1951) y 'La cosa' (1982)––, el potencial para el terror de las grandes extensiones polares ha estado bien presente en la conciencia colectiva. Estos yermos, casi inhabitables para el género humano, ya dan bastante miedo por sí solos, pero sus meses de total oscuridad y su adversa climatología hacen fácil imaginar toda clase de horrores ocultándose entre sus hielos perpetuos. De ahí que no resulte extraño que Frictional Games, punta de lanza del nuevo terror *indie*, debutara con una aventura ambientada en las heladas extensiones polares; no las de la Antártida, como en las historias citadas, sino las de la ártica Groenlandia, pero siguiendo las mismas claves temáticas de aislamiento, paranoia y horror extraterrestre.

El comienzo es digno de las mejores obras del genio de Providence: un profesor universitario, Philip, recibe a la muerte de su madre un mensaje procedente de su padre, que les abandonó hace más de dos décadas, pidiéndole que reclame unos documentos guardados en una caja fuerte bancaria y los destruya sin más preguntas. Como buen protagonista de una historia de este género, Philip desobedece la orden, usando en lugar de eso la información para seguir los pasos de su progenitor hasta un punto en algún lugar de Groenlandia. Adentrándose en la inmensidad ártica, una ventisca le sorprende, obligándole a refugiarse en una mina abandonada. A partir de ahí comienza un descenso a los infiernos sumido en la penumbra que da título al juego, poblado

por criaturas hostiles y sembrado de documentos que indican que algo mucho peor habita esos lugares. Guiado vía radio por Red, un minero medio loco que habita esas cavernas desde hace décadas, Philip acaba por alcanzar un complejo de investigación, antaño gestionado por una extraña secta y hoy arrasado por unas terribles criaturas: los tuurngait, una especie de mente colectiva alienígena que se extiende a la manera de un virus, y que no tardará en hincar sus garras en el pobre Philip.

Escóndete y tiembla

La base de 'Penumbra' es heredera de ilustres antepasados como 'Clock Tower' con algo más que unas gotas de 'Eternal Darkness: Sanity's Requiem', a saber: Philip no es rival para los monstruos que encuentra en su aventura, así que es mejor para él ocultarse e intentar evitarles; eso sí, no debe mirarles demasiado tiempo, pues el terror que le provocarán será tal que abandonará su cobertura y provocará que le descubran. Moverse agachado es así el modo básico de desplazamiento en esta aventura, pues tiene asimismo la ventaja de mejorar la visión en la oscuridad de Philip sin tener que recurrir a la linterna o al fluorescente que lleva, los cuales sin embargo son bastante útiles cuando no hay enemigos de por medio. Philip tiene armas —al menos en la primera mitad, 'Overture'—, pero son engorrosas de usar y van más dirigidas a la defensa que a eliminar a nadie, así que para él es mejor emplear objetos que desvíen la atención de las criaturas o las repelan.

Además de escabullirnos, tendremos que resolver numerosos puzles para abrirnos paso, casi todos basados en apartar obstáculos mediante el uso de objetos de nuestro inventario o del entorno. Empujar cajas para alcanzar lugares elevados o abrirlas arrojándolas a un hoyo profundo, encajar escalas en sus agarres, serrar travesaños o enchufar el cable de corriente de una perforadora a un generador serán algunas de las cosas que deberemos hacer para avanzar. El empleo de la lógica y de las notables físicas del motor del juego, el HPL, servirá en la mayoría de los casos para resolver estos enigmas; en ellos también nos ayudarán las pistas escritas en los documentos que encontremos durante nuestra exploración, así como el breve resplandor de la pantalla que indica que la partida se ha guardado cuando hemos encontrado o hecho algo importante. Aun así, no será raro que a veces nos quedemos atascados por no saber la cosa exacta que debemos hacer para continuar nuestro avance.

Y menos raro será, a medida que avancemos, encontrarnos con que tenemos que resolver esos puzles mientras evitamos las atenciones de alguno de los monstruos, cuando no que alguna de las criaturas decide ir en busca de nosotros justo cuando hemos encontrado algún objeto crucial. Esas situaciones de tensión tendrán su culmen en los momentos en

Dos juegos que son una sola historia

En realidad, 'Penumbra' es una historia dividida en dos juegos: 'Penumbra: Overture' —que abarca desde el viaje a Groenlandia de Philip hasta su llegada al complejo de investigación— y 'Penumbra: Black Plague' —que trata las aventuras de Philip una vez queda atrapado con los tuurngait en el complejo—, pero que prácticamente son idénticos en ambientación y jugabilidad, dejando de lado la eliminación de las escasas armas que aparecían en 'Overture'. Eso no quiere decir que los juegos, de manera individual, anden cortos de contenido; antes bien, cada uno ofrece en torno a siete horas de aventura y terror.

Ensayo general

El primer ensayo de lo que luego sería 'Penumbra' fue una *demo* tecnológica del mismo nombre, hecha para demostrar las posibilidades del motor HPL. La premisa era la misma que la del juego, aunque en ella sólo existía el complejo tecnológico que Philip alcanzaba en 'Black Plague', y el único enemigo presente era una especie de cucaracha alada más ridícula que temible; por lo demás, la *demo* mostraba la misma jugabilidad basada en puzles y evitación de enemigos, aunque incluía entre los objetos utilizables cartuchos de dinamita para eliminar a las *cucarachas*. Fue su éxito el que propició la creación de los dos juegos posteriores.


left the Blood
no light
Dark
Cold
leaves



los que, como parte de un evento prefijado, un monstruo nos persiga y tengamos que huir de él mientras buscamos una forma de detenerle; algo que también puede pasar, por supuesto, si cometemos algún descuido y dejamos que un monstruo errante nos detecte.

La esperanza es una ilusión

El constante miedo a que algo así ocurra no nos abandona en casi ningún momento de la aventura, y de ahí que el terror de Penumbra sea tan eficaz. Pocas son las áreas del complejo subterráneo que podamos considerar seguras, e incluso ellas pueden dejar de serlo en cualquier momento apenas cojamos el objeto adecuado o hagamos la acción debida. A partir de cierto momento, ni la soledad servirá como garantía de seguridad, pues la infección tuurngait nos cargará con un burlón y malévolo *diablo de la guarda*, el cual se divertirá enturbiando nuestras percepciones en varios momentos de nuestro periplo, e incluso intentando volvernos contra los pocos aliados aún vivos que quedan en el complejo. Todo ello lo refuerza una paleta de colores dominada por los tonos fríos y apagados, que nos transmite en todo momento el frío y el aislamiento que vive el personaje principal, y por una tenebrosa banda sonora de Mikko Tarmia que, sin alcanzar aún las cotas de genialidad a las que llegarán sus composiciones para el siguiente juego de Frictional, 'Amnesia: The Dark Descent', ya prefigura su capacidad para aterrar al jugador.

De ese modo, casi sin darnos cuenta, acabaremos junto a Philip en una situación similar al del desafortunado protagonista de 'En las montañas de la locura' o al de McReady en 'La cosa': solos, perdidos en un desierto helado alejado de toda civilización humana, y abrumados por el horror del conocimiento

"Requiem" por el pionero

Aunque Frictional tenía la intención de que 'Penumbra' fuera una trilogía, 'Black Plague' cerró la historia sin posibilidad aparente de continuación. Sin embargo, la compañía acabó por sacar un tercer capítulo, 'Penumbra: Requiem'', debido al interés de su distribuidora, Paradox Entertainment. En 'Requiem' no hay enemigos, y todo el juego se centra en resolver diversos puzles mientras exploramos con Philip lo que parece ser un Purgatorio mental. Si bien no es que aporte demasiado a la serie, el juego ofrece algunos enigmas desafiantes; además, permitió a Frictional ganar suficiente liquidez para crear 'Amnesia: The Dark Descent'. uno ofrece en torno a siete horas de aventura y terror.

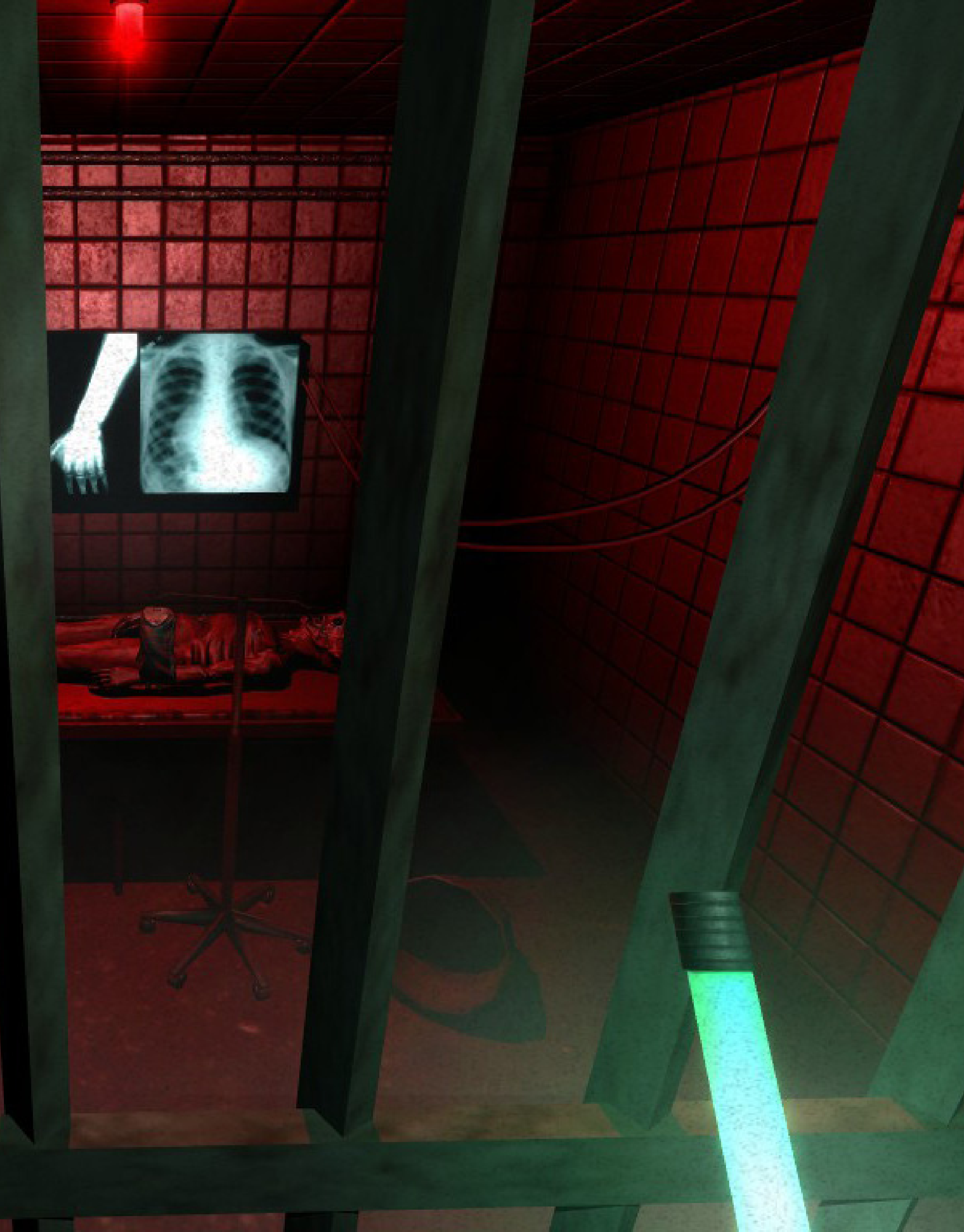


Fans al rescate de Philip

El problema de presentarle un final trágico a un fan es que puede no conformarse; y, si es un *modder*, puede incluso decidir crear su propia continuación. Eso es lo que hizo un equipo ruso llamado CounterCurrent Games, que cogió como base 'Amnesia: The Dark Descent' y su versión mejorada del motor HPL para dar vida a 'Penumbra: Necrologue', un *tercer capítulo* que nos devuelve a Philip en el mismo punto en el que acababa 'Penumbra: Requiem' para intentar darle un mejor final —o tal vez no— a su odisea. El *mod* presume no sólo de una ambientación fiel al original y de una banda sonora inspirada en la de Mikko Tarmia, sino también de recuperar tanto el monstruo que aparecía en la *demo* tecnológica original como un segundo monstruo, el *hunter*, que nunca llegó a ser usado en la misma.

sobre una criatura totalmente ajena a los valores y fisiología de la raza humana. Habremos visto el universo a través de los ojos de los tuurngait, contemplando paisajes imposibles y entendiendo su punto de vista, y habremos concluido que nuestra victoria sobre ellos es imposible. Al igual que al narrador de la novela de Lovecraft, a Philip sólo le queda enviar un último mensaje de advertencia al mundo antes de sucumbir; eso sí, Frictional aún se permite contradecir al maestro de Providence y deslizar un último elogio al valor del espíritu humano ante la fatalidad en ese desenlace, mostrándonos que nuestro antihéroe, aun en la derrota, todavía es capaz de un último acto de rebeldía ante sus destructores.

Frictional iría a partir de allí de cabeza al estrellato con el fenómeno de 'Amnesia: The Dark Descent', pero buena parte de los elementos que hicieron del posterior juego un éxito —si no todos— ya estaban presentes en 'Penumbra'; de ahí que el juego haya envejecido tan bien, y que pese a los cerca de ocho años desde su lanzamiento aún retenga poder para inquietarnos, aterrarnos y hasta fascinarnos; además, a día de hoy es la mejor adaptación en espíritu de 'En las montañas de la locura' vista hasta la fecha en los videojuegos. Incluso se puede decir que es más fiel a 'La cosa', la segunda adaptación al cine de '¿Quién anda ahí?', que el propio juego oficial aparecido allá por 2002. Sin 'Penumbra' lo más probable es que no hubiéramos tenido nunca el *revival indie* de los juegos de terror y *survival horror*, y eso es algo que merece algo más que reconocimiento o admiración: merece que rastreemos sus dos mitades, 'Overture' y 'Black Plague', y nos sumerjamos con Philip en sus heladas sombras.



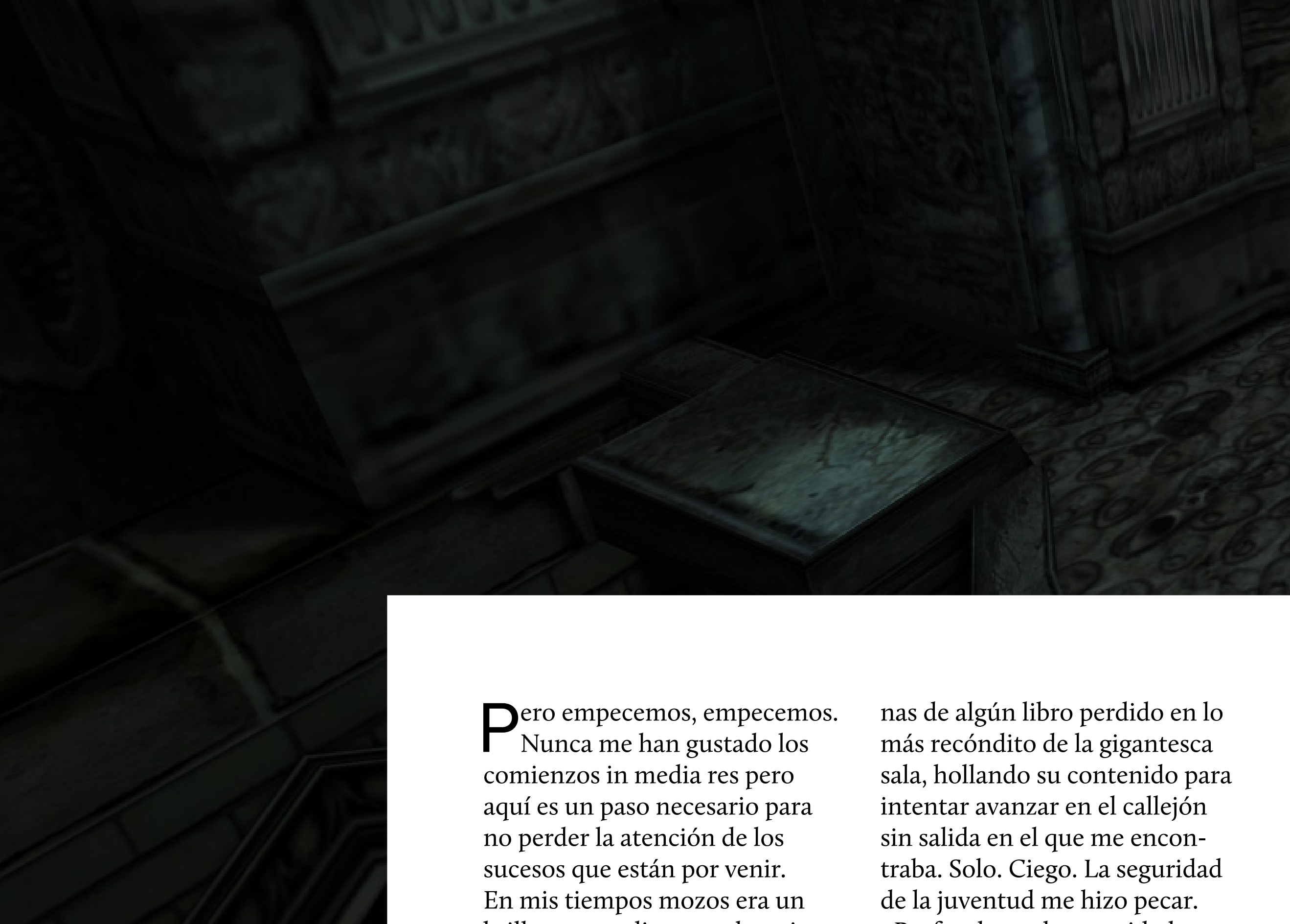
DE LA IGNORANCIA A LA SABIDURÍA, DE LA LUZ A LA OSCURIDAD

Eternal Darkness: Sanity's Requiem



por Fernando Porta

Mancillar el papel blanco es ahora un ejercicio titánico para mí. Mi mente, ya frágil, carente del escaso entendimiento que hace años me fue arrebatado, ha decidido empezar a resquebrajarse, mostrando todo aquello que quise y querré olvidar. Pero no se puede huir. No sabiendo lo que sé. Sólo somos carne y huesos. Carne y huesos…



Pero empecemos, empecemos. Nunca me han gustado los comienzos in media res pero aquí es un paso necesario para no perder la atención de los sucesos que están por venir. En mis tiempos mozos era un brillante estudiante en la universidad de Miskatonic, aunque esté mal decirlo. La institución, famosa por su alocada política de financiación donde los fracasos contaban más que los éxitos, me tenía entre algodones; razonable posición cuando había descubierto un misterioso templo en Camboya, una extraña columna enclavada en el centro de un complejo subterráneo que ya había sido barrido por el paso del tiempo, adornada con exquisitos relieves representando formas humanas, o un santuario en una catedral francesa cuyo propósito no estaba del todo claro. Ansioso por buscar respuestas, la biblioteca de Miskatonic se convirtió en mi hogar. No había día que no decidiera desempolvar las páginas de algún libro perdido en lo más recóndito de la gigantesca sala, hollando su contenido para intentar avanzar en el callejón sin salida en el que me encontraba. Solo. Ciego. La seguridad de la juventud me hizo pecar. «Profundo, en la oscuridad, apenas mirando, largo tiempo me encontré ahí… Preguntando, temiendo, dudando.»

Ante la creciente dificultad de la empresa, mi mente empezó a pensar que quizás había más verdad en lo que se creía ficción. La realidad empírica que me había sido inculcada desde la más tierna infancia era desplazada por nuevas perspectivas. Lovecraft se convirtió en mi autor de cabecera, y August Derleth en fiel compañero de cama. Cthulhu, R'lyeh, el horror cósmico… Poco a poco esas ideas goteaban, traspasaban las barreras racionales que en mi cerebro habían arraigado durante demasiados años, inadvertidas para mi minúsculo intelecto.



Entrábamos en el mito, en la indefensión, en la desesperación de sabernos una mota de polvo en un universo cuya oscuridad abrumaba al incauto que quisiera iluminarlo.

En uno de esos fatídicos días, me hallaba en la biblioteca, solo. El silencio se apoderaba de cada uno de los recovecos mientras la noche ganaba terreno. Era hora de ir recogiendo mis pertenencias y dejar pasar otro día en el que la verdad se seguía mostrando esquiva. Al abrir la puerta de la augusta sala, noté que algo daba con ella. Un sobre marrón se encontraba en el suelo. Era para mí. El remitente no aparecía por ningún lado, y dos palabras estaban escritas junto a mi nombre: "Silicon Knights". Ojalá hubiera sido la broma de algún oponente, queriendo burlarse de mí y de mis investigaciones. Ojalá mis manos temblorosas no hubieran rasgado el papel y descubierto que lo que había dentro era un libro macabro, forrado con un material que tenía una textura parecida a la piel humana al tacto, y encuadernado con unas anillas que parecían huesos humanos. Llegué a casa y lo dejé abandonado en el escritorio de mi despacho, dispuesto a ojearlo una vez comiera lo último que saborearía en mi vida.

Mientras terminaba mi escasa cena, un estruendo retumbó por toda la casa. Asustado, percibí que provenía del piso de arriba. El graciosillo del libro volvía para recuperar su pequeña broma, y su mejor idea había sido entrar en mi casa por la fuerza. El muy imbécil se habría caído, dejando el despacho hecho un caos. Dispuesto a no dejarle sin un buen escarmiento, cogí la espada Gladius de mi abuela Alexandra Roivas. Nunca nos contó dónde la obtuvo, pero todos sabíamos que le guardaba un gran aprecio por alguna razón desconocida.

Subí las escaleras de la mansión y rápidamente entré en el

El oscuro camino hacia la salvación

'Eternal Darkness' no lo tuvo fácil para salir a la luz. El desarrollo comenzó una vez Silicon Knights se hubo convertido en una *second party* de Nintendo, cancelando la *alpha* de 'Too Human' para PlayStation y Sega Saturn. En el año 2000, 'Eternal Darkness' empezó su periplo por Nintendo 64, donde el juego llegó a estar casi terminado, siendo muy similar en su concepción a la versión que acabaría llegando a GameCube, aunque con las limitaciones gráficas inherentes a la consola de 64 bits de Nintendo, un arte mucho más estilizado que el que acabaríamos viendo, y la necesidad de poseer el Expansion Pack de 4MB que permitiría al equipo de Denis Dyack mantener un *frame rate* estable. Sorprendentemente, Nintendo decidió tirar todo a la basura para rehacerlo entero en GameCube como título de lanzamiento y con una colaboración mucho más estrecha por parte de ambas compañías. Por el camino se perdieron ciertas características como la posibilidad de controlar un escuadrón de las fuerzas especiales (paranoia post-11S y corrección política en Oriente Medio, ya sabéis), pero se ganó un sistema de cámaras mejorado y el llamado *Reactive Animation System*, que permitía moverse por sí solo al personaje mientras el jugador no realizara ninguna acción.

despacho dispuesto a sorprender a mi oponente. El sorprendido fui yo: una sacudida hizo que perdiera el equilibrio. Mi mente repetía para sí que había sido un imbécil. Que no era tan hombre como para poder enfrentarme a un tipo cualquiera. Esperando el golpe que mi atacante me iba a propinar, cerré los ojos. Y cuando los abrí, no estaba en mi despacho. La sala estaba iluminada por un brillo sobrenatural, mientras me sentía observado por varias estatuas situadas a lo largo de un corredor. Al fondo, un creciente rumor, un susurro que me apremiaba a acercarme a una especie de altar. Mientras me aproximaba, el rumor se convertía en un ensordecedor grito, abandonando su tono suplicante progresivamente. Ahora era una orden, apremiante, desagradable. Me acerqué al pedestal mientras una esquelética mano desplazaba sus falanges, mostrando el mismo libro que había visto a las puertas de la biblioteca y que había depositado en mi escritorio de caoba. La carne se agitaba nerviosa. Los huesos entrechocaban. Los gritos no cesaban. Esperaban el momento en el que abriera el libro. Pensar que una vez no pude ver detrás del velo de la realidad, mirar a aquéllos que moran detrás. Aquella vez fui un tonto.

Retazos de memorias, de vidas pasadas, empezaron a bombardear mi cabeza. Vi a un ser humanoide sujetando un objeto morado. Vi a un centurión, sediento de poder, llamado a conspirar para la destrucción del mundo. Vi a una mujer leyendo el mismo libro que yo tenía entre mis manos en el templo que descubrí hace largo tiempo. Vi a un hombre traicionado por su curiosidad que fracasó en su empresa. Vi pasado, presente y futuro, y sólo había oscuridad. ¡Crac! Algo se terminó de quebrar en mí cuando me asomé a las profundidades donde el Dios Cadáver, Mantorok, esperaba el momento justo para exterminar a la raza humana. Mi abuela, Alex, solía balbucear cosas inconexas al final de su vida. Ahora empezaban a tomar sentido. Llamadme loco por lo que llegué a ver pero la vista fue lo único que no me falló en ese momento. Cerré los ojos. No quería seguir soportando esas visiones. ¡Mi cabeza me va a explotar! ¡Ulyaoth! ¡Xel'lotath! ¡Chattur'gha! ¡Ancianos dioses nacidos en la oscuridad más negra!

La piedad todavía existía en el mundo que acababa de descubrir. Volví a encontrarme otra vez en mi despacho, tirado en el suelo, temblando de pies a cabeza, abrazado al libro que hace un momento me había revelado aquello que no debía ser desvelado. Mi búsqueda de respuestas había encontrado su fin, no sin cobrarse un terrible pago. Salí al pasillo y, de repente, noté cómo mi cuerpo empezaba a desmembrarse. Esto no puede estar pasando, me repetí. Las paredes lloraban sangre. El pasillo parecía inclinado. La estatua, posada en lo alto de un armario, me miraba, moviéndose al son de mi cuerpo, el cual se asemejaba cada vez

El descenso a los infiernos

La acogida por parte de la crítica a 'Eternal Darkness' fue brutal, y no era para menos. Salir de las convenciones venidas del país del sol naciente para adentrarnos en mitos de clara influencia *lovecraftiana*, uniendo todo con la pérdida de cordura y ocasionales roturas de la cuarta pared, hacían de la obra de Silicon Knights un clásico inmediato. El futuro no podía ser más prometedor después de salir airosos de la difícil tarea de rehacer 'Metal Gear Solid' con 'Twin Snakes', pero la prepotencia pudo con ellos. Denis Dyack ya arrastraba un peligroso aire de dictador dentro de la empresa, pero su megalomanía se incrementó con la decisión de demandar a la todopoderosa Epic, mientras se seguía hundiendo en las arenas movedizas que él había contribuido a crear. La relación casi de parásito con sus *publishers*, unida al fracaso de 'Too Human' y 'X-Men Destiny', terminó de minar toda su credibilidad en el sector. No es raro pensar que los grandes éxitos de la compañía vinieron dados por la continua monitorización de los *publishers* que tuvo realmente por encima. El momento de cerrar se acercaba: el caso contra Epic terminó con la victoria de la empresa licenciadora y una gigantesca deuda que Silicon Knights nunca pudo pagar. Denis Dyack buscó la redención unos años después con la secuela espiritual de 'Eternal Darkness', 'Shadow of the Eternals', pero sus precedentes fueron suficiente para tumbar el proyecto. El descenso a los infiernos se terminó de consumar años después.



más a una masa informe de carne. Agónico, intenté gritar. Pellizcarme. Levantarme de esta pesadilla. No podía. El brazo se me había caído al suelo, mientras mi cabeza rodaba a lo largo del pasillo, mirando a su anterior huésped con ojos vidriosos; ojos de muerto. La intenté recoger, volverla a poner en su sitio, con la esperanza de que todo se arreglaría. Sin éxito. Un fogonazo de luz y volvía a encontrarme entero enfrente de mi escritorio. ¡Ignorantes! ¡Yo he visto la oscuridad!

Entreabrí la puerta del despacho, temeroso de que todo se volviera a repetir. No había nada ni nadie acechando, pero una presencia siniestra parecía estar presente en la mansión Roivas. Volví a encerrarme. Inútil, todo era inútil, pero la seguridad que da una simple vuelta de llave es suficiente para alguien que ha perdido toda esperanza. Me senté enfrente de mi escritorio y abrí el libro que había desatado el horror. Comprendí las intrigantes runas que se hallaban esparcidas por toda la casa, aquéllas que a mi abuela le gustaba pintar en las puertas con el propósito de proteger a sus nietos de las abominaciones a las que tuvo que enfrentarse ella misma en la ciudad de Ehn'gha. Los conjuros de protección eran sus predilectos, a la vista de las numerosas anotaciones realizadas en el Libro de la Eterna Oscuridad: sabía que nada podría acercarse a ellos con ese escudo, pero siempre estaba dispuesta a lanzar un ataque mágico. Ahora cobraban sentido las palabras que susurraba durante largo rato. Entendía por qué se quedaba mirando el infinito, observando algo que había frente a su mecedora: el alacrán de las tinieblas que permitía mandar objetos a otras dimensiones, el zombi vigilante y guardián, el bruto que dejaba en el jardín... Siempre temerosa de las hordas de los Ancianos que pudieran aparecer en cualquier momento.

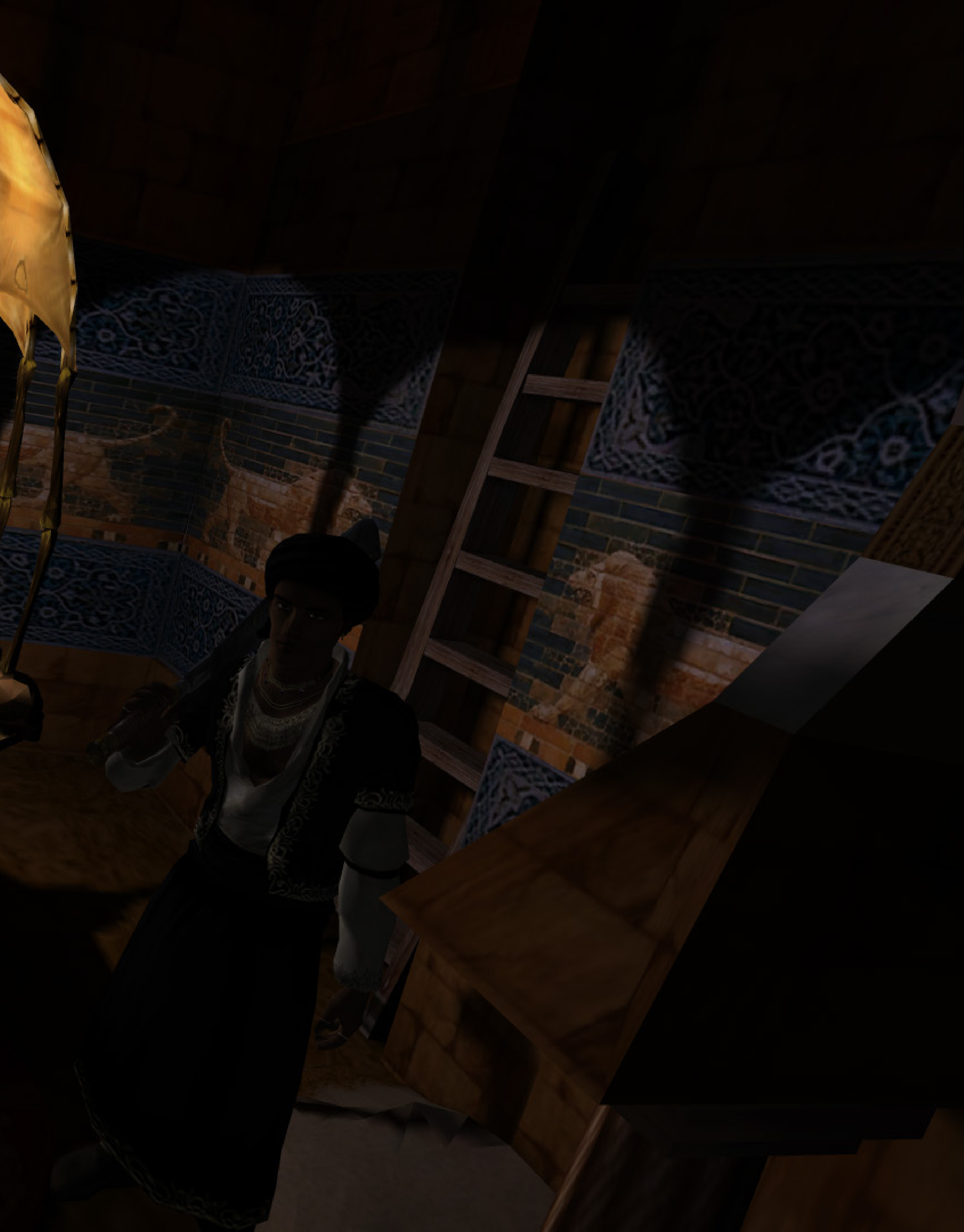
Gracias a las visiones comprendí lo importante que era dejar sin cabeza a los esbirros de estas deidades monstruosas, más viejas que el propio tiempo.

«FUI UN NECIO, UN IGNORANTE, Y NO PUDE CORRER EL VELO QUE OCULTA LA REALIDAD»



Ciegos, podían vagar largo rato, mientras mis antepasados se afanaban en mantener la cordura, rematando a las criaturas en el suelo. Triste consuelo, sabiendo que podían regenerarse en cualquier momento. Pero el terror no podía ser vencido tan fácilmente; imaginaos que cualquiera que estuviera a nuestro lado pudiera ser un enemigo. Los quiebrahuesos cortaban la cabeza a sus víctimas y se metían en sus cuerpos, haciendo de tus seres queridos entes carentes de raciocinio y sentimientos con el único objetivo de asesinarte y esconder tu cadáver en el sótano. Pero lo peor eran los puzles: lo oculto siempre está velado para los ojos que no quieren fijarse en los detalles. Vagar por los pasillos de la catedral de un lado a otro hasta que conseguías neutralizar el hechizo que te bloqueaba. Encantar objetos dándoles la suficiente fuerza para atravesar los enigmas que se nos planteaban. Imaginarse cuáles eran las runas que necesitaba para completar el hechizo, rezando porque la magia no abandonara nuestro cuerpo. Un avance pausado, lento, necesitado de todos los objetos que nos encontráramos en el camino.

Cansado y aterrorizado, decidí salir de mi despacho. Fuera, la noche ya era cerrada. Era hora de ir al baño y terminar el primer día de una existencia que sería ya constantemente apresada por la tenaza del miedo. Me miré al espejo. Las ojeras rodeaban mis ojos. Mi mirada ya había dejado atrás la cordura. La pared a mis espaldas estaba cubierta de cucarachas. Y en la bañera pegada a la pared… No puedo seguir. No. ¡Sangre, sangre! ¡Que las ratas se coman vuestros ojos! ¡La oscuridad viene!





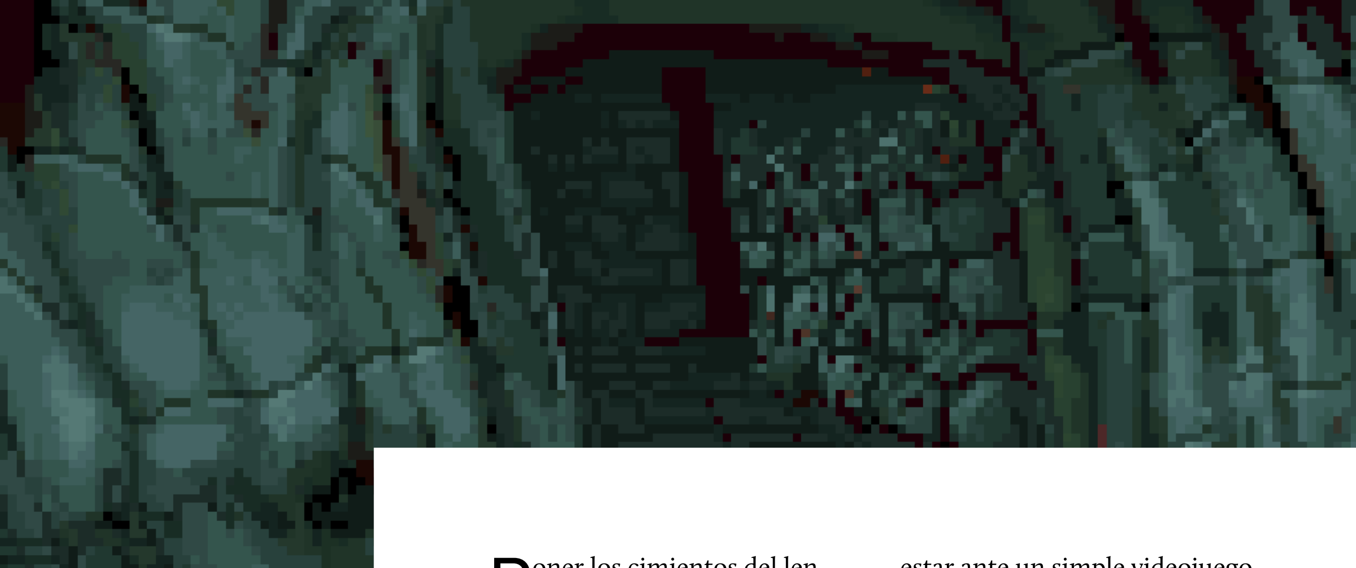
¿Habéis oído los rumores sobre Derceto? ¿Esas historias acerca de que la mansión está encantada y de que el último dueño se suicidó tras recluirse y volverse loco? Pues olvidadlo, no es más que la punta del iceberg. Lo que habita en esa mansión se remonta muchos años atrás, antes incluso de la Guerra de Secesión. Nadie en toda Luisiana sabe lo que os voy a contar hoy: el horror que vive en Derceto no es de este mundo, trasciende lo conocido por el hombre. Lo sé porque él me lo cuenta en mis pesadillas. ¿Quién, preguntáis? Je, je, je. Que no os pierda la curiosidad. Esta mañana he visto cómo entraba una persona en Derceto, así que sólo es cuestión de tiempo que él mismo se presente ante todos. Tened paciencia, amigos, ya queda poco.



SOBREVIVIENDO AL HORROR PRIMIGENIO

Alone in the Dark

por Pedro J. Martínez



Poner los cimientos del lenguaje que, a la postre, acabó estableciendo uno de los géneros más populares, y que éste fuera bautizado años después en una estrategia de marketing de la competencia, debió resultar bastante duro. 'Alone in the Dark' supone, en sí mismo, la perfecta definición del *survival horror*, la integración del protagonista vulnerable en un contexto sórdido, el empuje del instinto de supervivencia imponiéndose al sinfín de desafíos con el ingenio como arma fundamental. Los precedentes eran muy escasos, pero ya habían cosechado logros importantes: 'Sweet Home', desde su perspectiva cenital y su inmisericorde sistema de combate por turnos, consiguió superponer su asfixiante atmósfera en el imaginario colectivo de aquellos afortunados nipones que pudieron disfrutarlo a finales de los '80, por encima de puzles o elementos estratégicos. Pero Frédérick Raynal entendía el terror de forma diferente: era necesario enfrentarse a las amenazas en tiempo real y en un entorno tridimensional para que el jugador abandonara la idea de estar ante un simple videojuego con elementos macabros.

En 1992, con los polígonos en pañales y los renderizados considerados casi un exotismo, a Raynal no se le ocurrió otra cosa que tratar de usar fotos para el diseño de sus escenarios tridimensionales. Fotos auténticas de una mansión de 1920. Por desgracia para sus ambiciones, la tecnología apenas permitía dibujar mapas de bits que permitieran adivinar ciertos matices, lo que en ningún caso podía colmar las ambiciones del desarrollador francés ni las de Infogrames, que se mantenía a la espera de las primeras muestras antes de volcarse en su totalidad con el proyecto. Ni los modelos ni las texturas lograban transmitir la angustia pretendida, así que la solución se mostró mucho más cercana y sencilla: 'The Lurking Horror' —aventura conversacional en la línea de clásicos como 'Zork'— había demostrado cinco años antes que para esculpir una buena atmósfera de terror no hacía falta nada más que buena prosa. Y eso Raynal lo tradujo en decenas de libros llenos de extractos malditos,





Lovecraft y el efecto búmeran

«El príncipe oscuro de la historia del terror del siglo XX», como brillantemente lo definió Stephen King, demostró que el ocultismo, el horror cósmico y lo sobrehumano tenían la capacidad de cautivar al lector y atraparlo para siempre en sus redes. Bruno Bonnell, CEO de Infogrames, buscó con ahínco asociar el proyecto con el imaginario del genio americano, y si no llega a ser por la estrechez de miras de algún encorbatado directivo de Chaosium, 'Alone in the Dark' habría sido un videojuego licenciado de 'La llamada de Cthulhu'. Finalmente, los vulgares *ghouls* volvieron a su sitio en sustitución de buena parte del bestiario *lovecraftiano*. Lo que quedó, al final, es más un gesto de deferencia que otra cosa. De hecho, H. P. Lovecraft aparece, como no podía ser de otra forma, en los agradecimientos durante los créditos iniciales.

pistas y relatos incomprensibles colmados con la mitología de H. P. Lovecraft, en lo que sin duda es el mayor acierto del título. Lo único, en definitiva, que ha sobrevivido a la apisonadora del paso del tiempo.

En el último trimestre del año, el juego llegó a las tiendas, donde se convirtió en un éxito instantáneo. Miles de usuarios de PC se acercaron por primera vez a un entorno tridimensional tan cinematográfico, tan dado a buscar el ángulo de cámara perfecto para poner los pelos como escarpias. La primera experiencia de auténtica supervivencia en el horror.

Pesadillas en la mansión de la locura

Ya elijamos al arrogante detective Edward Carnby o a la perspicaz Emily Hartwood, el protagonismo no recaerá en ninguno de los dos. Derceto, la enorme mansión en la que entramos voluntariamente, esconde tras su papel pintado y sus suelos de fina madera la perversión de un mal de otro tiempo. En forma de breves y no tan breves compendios —en ocasiones, los bloques de texto nos mantendrán varios minutos leyendo, absortos, buscando frases que señalen el camino a seguir o, al menos, justifiquen la inquietud—, la historia de sus habitaciones y galerías, así como de los diferentes personajes que la habitaron, se erige por encima de cualquier vicisitud reciente, conservando su capacidad de percutir en nuestro ánimo tras más de dos décadas.

El peso de la narrativa en la ambientación no era algo planificado de antemano. Surgió para suplir carencias técnicas tomando prestadas numerosas referencias a los Mitos de Cthulhu que, en realidad, no necesita, pero funcionan de

maravilla como elemento sobrenatural. Encontrar el Necronomicón junto a otros grimorios en una biblioteca merodeada por un implacable Vagabundo Errante, o descubrir un pasadizo en la bodega para ser engullidos por un *chthoniano* —un cefalópodo con cuerpo de oruga de varios metros DE GROSOR— demuestran tanto las ganas de homenajear su mitología como las de construir la suya sobre sus bases. Por eso es Derceto y su historia la que se establece y perdura entre fechorías, piratas traicioneros, ritos vudús, sacrificios humanos y toda su ralea de referentes literarios, con Poe a la cabeza. El puzle de referencias se arma con sutileza, deslizando pistas donde parece que sólo hay trasfondo y dándole sentido a ciertos elementos que, sin su debida justificación en forma de pequeño relato, habrían resultado absurdos.

Dejando a un lado la literatura que inunda Derceto, el resto de elementos apenas cuentan nada. Los ruiditos aleatorios que pretenden sobresaltarnos y los chirridos de las puertas son nuestra única compañía durante las pesquisas, sin ningún tipo de confidente o apoyo. Cualquier ser que podamos encontrar será una hostilidad, un desafío a superar a base de patadas de kung fu o ingenio. Siendo francos, a 'Alone in the Dark' tampoco había que tomárselo tan en serio. La escena introductoria, con nuestro avatar avanzando lentísimamente desde la puerta del jardín hasta el ático, conseguía dejarnos sin respiración, jugando con maestría con la permutación calma-tensión, pero el paso de las horas hacía difícil sostener la excitación conforme encontrábamos momentos ridículos, que hoy son vistos con ternura. De hecho, el propio Frédérick Raynal, que no estuvo en la fase de testeo y corrección, llegó a renegar de su propia obra, aduciendo que los jugadores iban a encontrar tal cantidad de *bugs* y errores de diseño que no podrían sino detestarla. El creador francés tenía razón en la primera parte de su afirmación pero no en la segunda: los jugadores le abrieron el corazón a 'Alone in the Dark' a pesar de todos sus fallos.

> 'ALONE IN THE DARK' SUPONE EL EMPUJE DEL INSTINTO DE SUPERVIVENCIA IMPONIÉNDOSE AL SINFÍN DE DESAFÍOS CON EL INGENIO COMO ARMA FUNDAMENTAL

Espadas, galerías y bailes de salón

Al contrario que sus secuelas directas, el primer 'Alone in the Dark' goza de un diseño basado





fuertemente en la no linealidad. Progresar, en sí mismo, era algo relativo: en varias ocasiones más valía no tocar nada y evitar el enfrentamiento para salir airosos y seguir explorando Derceto, prácticamente disponible en su totalidad tras pocos minutos de juego. Entre otros aspectos que heredaron posteriores irrupciones en el género, se encuentran la compartimentación del espacio en prerrenderizados y el movimiento *tipo tanque*: es decir, derecha e izquierda rotan nuestro personaje, mientras adelante y atrás lo mueven en la dirección que mira. Acostumbrarse a este control era bastante complicado pese a las pequeñas incursiones que lo utilizaron anteriormente en entornos tridimensionales, pero su repercusión y posterior adopción demostraron que era la vía acertada.

En cualquier caso, a 'Alone in the Dark' le quedó mucho por pulir. Que sea en buena parte una aventura gráfica encubierta no justifica tener que entrar al menú para cambiar a modo ataque o volver a modo búsqueda, ni mucho menos configurar la función de correr con una rapidísima doble pulsación de la tecla de dirección (pocas cosas he visto en mi experiencia de jugador que fallaran tanto como eso). ¡Como si no quedaran botones disponibles en el teclado! La ruptura del dinamismo es constante y terrible, reforzada por unos combates donde es tan difícil apuntar como pillarle el punto al *tempo*, obligándonos a salvar antes de cada enfrentamiento y a reintentarlo hasta lograr imponernos al bicho en cuestión. Por suerte, las luchas son escasas y circunscritas a un limitadísimo abanico de enemigos, aunque se abuse de ellos en los primeros compases, por lo que no es problema usar a discreción cualquier arma o consumible —algo, claro, que el jugador no podía averiguar hasta muy avanzada la aventura— en lugar de luchar a base de golpes secos con el canto de la mano.

En ocasiones, los combates se podían evitar si prestábamos la suficiente atención al entorno. En el desván donde recibimos por primera vez el control de Edward o Emily (la decisión

El legado del horror pionero

'Alone in the Dark' se convirtió muy pronto en una rentable franquicia. Sin embargo, Frédérick Raynal se sintió tan maltratado por Infogrames en la recta final del desarrollo que, apenas surgieron los primeros desencuentros en torno a la idea de una secuela, decidió largarse junto con buena parte de su equipo de desarrollo y fundar Adeline Software, donde comenzaría el desarrollo del *genialérrimo* 'Little Big Adventure'. Mientras tanto, Infogrames conservó los derechos de la propiedad intelectual y, ya sin Raynal, aprovechó el motor que él mismo ayudó a desarrollar para presentar 'Alone in the Dark 2' (1993) y 'Alone in the Dark 3' (1994), entregas que pasaron de puntillas por el canon y que carecen de la atmósfera y la no linealidad de la que hacía gala el original. La mano del genio, por desgracia para ellos, estaba en otra parte.



es meramente estética, nada cambia en lo argumental o lo jugable), podemos enfrentarnos al *ghoul* y a la ¿rata alada? o bien mover el armario y el baúl y bloquearles la entrada. No es algo puntual ni un mero tutorial encubierto, era una declaración de intenciones en toda regla: las situaciones en las que podíamos encontrar un atajo que evitara la confrontación eran casi tan habituales como los instant kills. Si había algo fácil en Derceto era morir, ya sea de forma legítima o por alguna trampa imposible de prever. ¡No! Había algo aún más fácil: llenar nuestro inventario hasta no poder recoger nada más, obligando a deshacernos —de forma, eso sí, totalmente reversible— de aquellos objetos ya usados o, directamente, inútiles en según qué circunstancias.

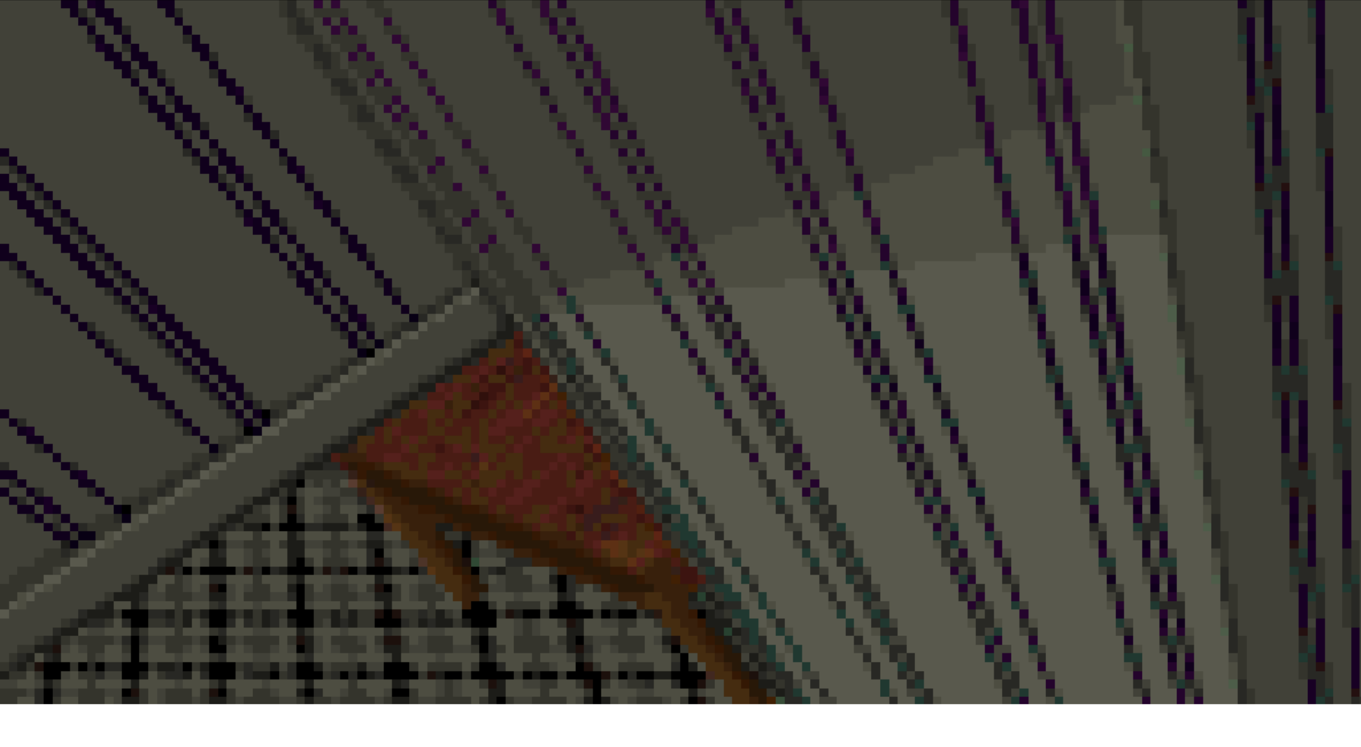
Pero el trasiego de objetos era tan necesario como mantener bien alto nuestro nivel de vitalidad. Los puzles constituían la parte más monstruosa del desafío, alternando algunos que bien podrían ser el paradigma de la sensatez (encontrar la llave del baúl encima del escritorio de esa misma habitación) con otros cuya resolución es más un acto de fe o una consulta de guía. A menudo se hace conveniente escudriñar cada frase, cada cuadro colgado en la pared: si en un relato se nos cuenta que Perseus le dice a Ymelops que la forma de acabar con Medusa era pulir sus escudos de bronce hasta que brillaran como espejos... quizá es que hay algo cerca que no deberíamos pasar por alto.

> CUANDO EL MUNDO SALUDÓ POR PRIMERA VEZ A 'ALONE IN THE DARK', NO EXISTÍA NADA PARECIDO, NI REMOTAMENTE

Entre el miedo y las costuras

Resulta curioso observar cómo lo que hace muchos años era el *state of the art* del medio se convierte en algo risible, en una caricatura de lo que pretendía suscitar. Y para mayor inri, en un juego de terror, donde cualquier aspecto cómico no pretendido, por pequeño que sea, puede tirar por tierra toda la atmósfera edificada. Claro que, cuando el mundo saludó por primera vez a 'Alone in the Dark', no existía nada parecido, ni remotamente. La cantidad polígonos utilizados para construir los modelos era escasísima, pero permitía representar a un investigador con pajarita y a una valiente señorita de amplias posaderas. Más que suficiente para encandilar.

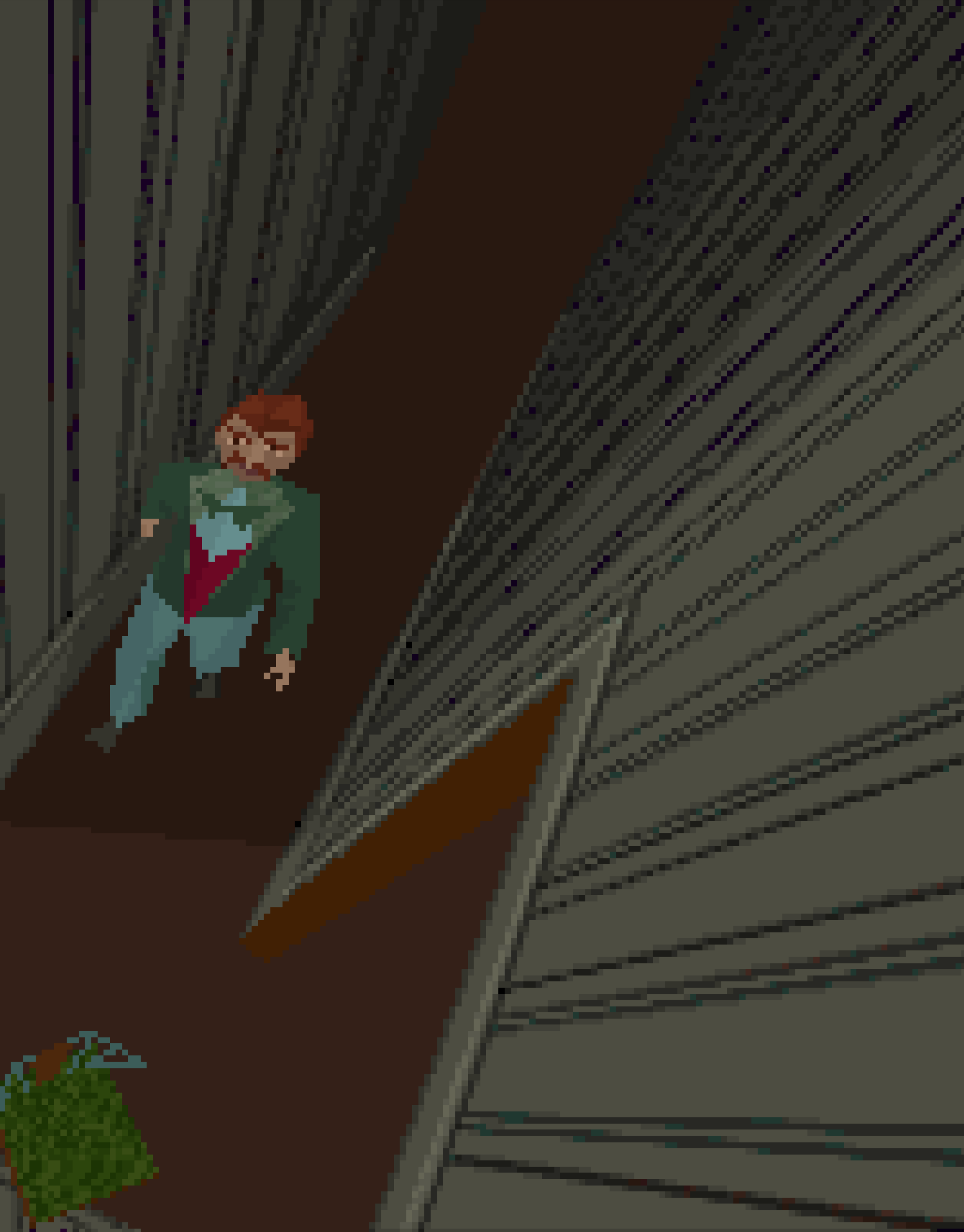
Los juegos de cámara, reforzando la estrechura de los pasillos con vistas casi cenitales y los contrapicados que no dejan ver más allá de nuestras propias narices, manifiestan el gusto del equipo de desarrollo por lo cinematográfico, especialmente de Raynal, declarado admirador del cine de terror más angus-



tioso. A pesar de las dimensiones de la enorme mansión, no salir de Derceto en ningún momento refuerza esa claustrofobia, ese sentirnos ratas de laboratorio recabando información aquí, consiguiendo un objeto allá, granjeándonos acceso a una nueva habitación, a un nuevo decorado, a un nuevo espectro al que debemos evitar rozar para no morir y que emerge desde fuera del plano. 'Alone in the Dark' consigue todo esto sin mostrar una gota de sangre —más allá de unos puntitos rojos que aparecen apenas un instante cuando alguien recibe un golpe—, y los enemigos vencidos se esfuman en una nube de polvo, sin dejar rastro alguno de su derrota.

La adaptación a 3DO, única videoconsola que albergó una edición del juego —en 1993, el medio se encontraba en una etapa muy intergeneracional, y el producto de Infogrames era demasiado exigente como para funcionar en máquinas de dieciséis bits—, contenía una edición orquestada de la banda sonora original, poderosa y brillante, mejor incluso que en la versión de CD para PC. Para ambas ediciones, además, se añadió un doblaje y se optimizaron los efectos sonoros: el chirriar de los andares y los gritos guturales no tenían demasiado que ver con los de aquella primitiva versión en disquetes para MS-DOS desprovista de voces e instrumentos reconocibles.

Que fueran otros quienes acuñaran para sí el término *survival horror* no significa, por supuesto, que fueran ellos quienes definieran el género. Puede incluso que sea absurdo hablar de fundaciones cuando un género es siempre algo vivo, que se nutre en su nacimiento de lo ya existente y que, de alguna forma, adquiere popularidad como para que distintos autores adopten sus reglas con distintas sensibilidades. A 'Alone in the Dark' hay que reconocerle, no cabe duda, que en el momento de su nacimiento dio más pasos hacia adelante con respecto a otros videojuegos de terror de los que ningún otro título ha dado jamás. El tiempo, áspero como una lija con los primeros juegos tridimensionales, ha deformado sus altas pretensiones hasta ridiculizarlo, con gráficos que hoy asustan al miedo y superado taxativamente por casi todas las obras posteriores. Sin embargo, ya sea por curiosidad o arqueología, cualquiera que se acerque por primera vez a 'Alone in the Dark' descubrirá sorprendido reminiscencias de obras que llegaron mucho, muchísimo después. Quizá es porque ya estaba todo aquí.





LO QUE LA AMNESIA ESCONDE

Harvester

por Juanma García



Como si de una raíz se tratara, el terror ha ido creciendo en todo ámbito cultural a un nivel desenfrenado, y prueba de ello es la constante sobrecarga ante la que nos encontramos: películas, literatura, videojuegos e incluso series de televisión o cómics. Todos sentimos terror; es absurdo negar la existencia de éste cuando cada uno escondemos en lo más recóndito de nuestro ser algo con lo que temblar, algo por lo que sentir pavor. 'Harvester' trata de eso precisamente, de sacar nuestros demonios más internos de forma grotesca y con muchísima controversia.

Los '90 fue una época cochambrosa para el cine de terror. Las películas ofrecidas por los directores en esa década no exhibieron ni una mínima parte del brillo del que hicieron gala las producidas en los '80 con cortes tan respetados por el público del género como 'House, una casa alucinante' (1986, Steve Miner) o 'Muñeco diabólico' (1988, Tom Holland). Mientras algunos jóvenes desconocedores de esas ya antiguas películas disfrutaban con denigrantes títulos como 'Sé lo que hicisteis el último verano' de Jim Gillespie, otros soñaban con una película que de repente hiciera renacer el género. No fue así, al menos a corto plazo.

El que suscribe vivió los '90 de una manera un tanto peculiar: mientras gente de mi edad intentaba colarse en los cines para ver una película llamada 'Scream,' yo era selectivo entre las cintas de VHS que encontraba por mi casa, y a hurtadillas las colocaba en el aparato sin demasiado sonido para flipar con la sangre empapando mis pupilas y los gritos desconsolados de una víctima que agonizaba. Un día de vacaciones como otro cualquiera me dispuse a ver una película con un amigo, pero todo se tornó gris, y entonces me comentó la posibilidad de jugar a un videojuego nuevo que había descubierto: 'Harvester'.

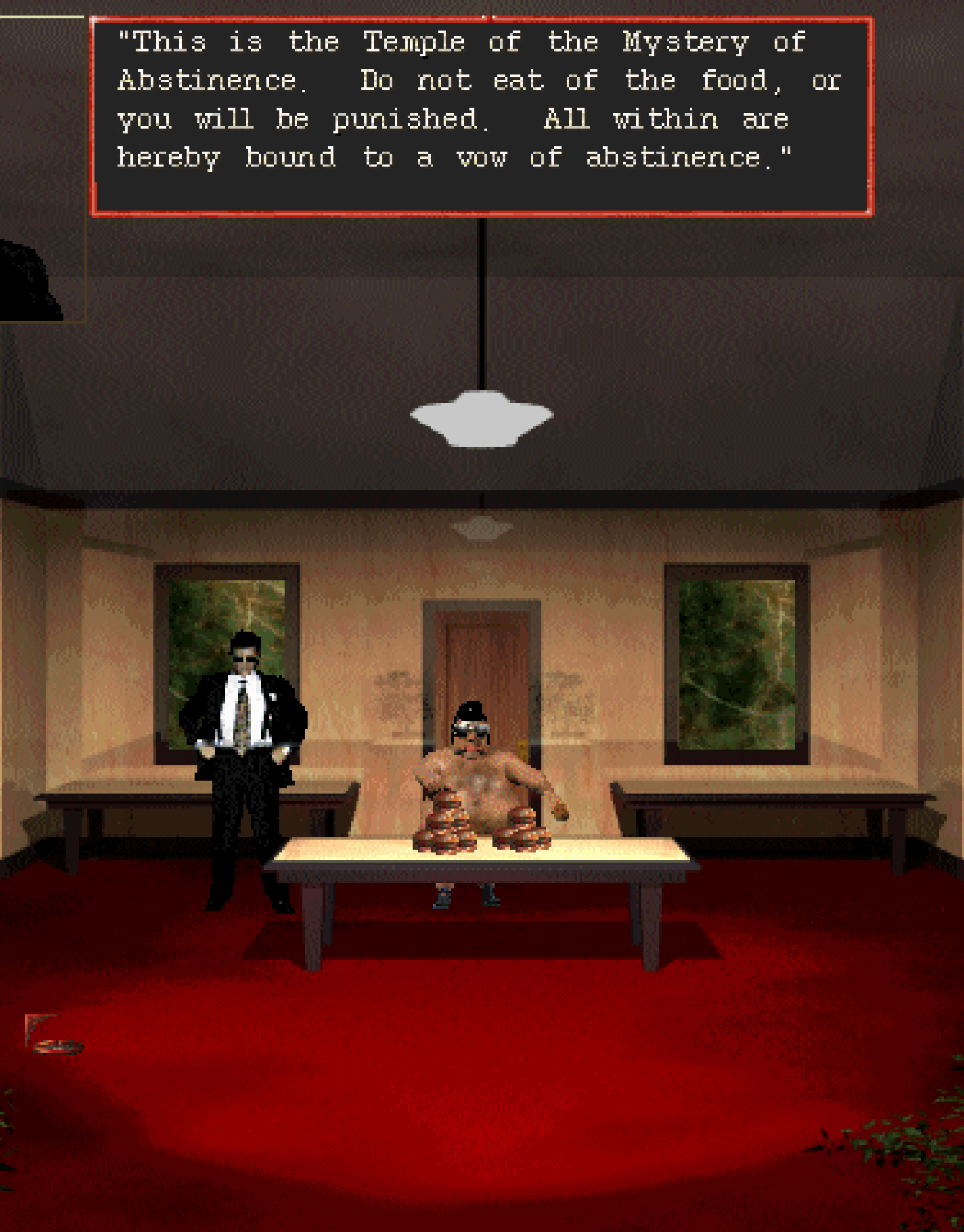
Mi primera impresión fue la de que estaba ante un juego bastante normalito para lo que pintaba, y es que por entonces todos cometíamos el error de creer que el terror son sólo sustos, cuando siempre habría que ir un paso más allá: el terror investiga tus miedos, te obliga a observar hechos grotescos que probablemente no verías en tu vida, utiliza imágenes impactantes que desearías no haber visto y, sobre todo, te somete a una pelea mental en la que nada de eso ocurrirá en la realidad. 'Harvester' juega con tu mente de una manera especial y observa con detenimiento tus movimientos, se alegra cuando fallas y tus pensamientos empiezan a perecer y, en especial, sonríe cuando tienes que presenciar horribles espectáculos como el descuartizamiento de animales o un bebé escupiendo gusanos. Pero yo, en aquel momento no entendí nada; me fui a casa a ver mis películas y dejé claro a mi amigo que ese juego era una idiotez absurda, o en términos más groseros, una mierda.

No fue hasta el año pasado, ya con mi amigo en paradero desconocido, cuando me tocó analizar dicha obra y me dije a mi mismo que tal vez no estaba tan mal después de todo. Mientras en aquel entonces era un renacuajo que iba a la escuela, esta vez mi mente madura estaba preparada para el reto mental que suponía 'Harvester', y fue entonces cuando aprendí un nuevo significado para la palabra "terror".

En 'Harvester' somos Steve Mason y no podemos saber nada más. Tenemos amnesia, no sabemos dónde nos encontramos y mucho menos recordamos cualquier cosa que haya ocurrido antes de que abriéramos los ojos en esa soleada mañana.

Prohibición y repulsas.

'Harvester' estuvo continuamente perseguido por la censura en algunos países debido a su contenido grotesco, incitación de la violencia gratuita e incluso ridiculización del sistema democrático americano. Toda esta persecución, ideada por algunos grupos, no se llevó a cabo en muchos países, pero en otros tantos lo mantuvieron en la nevera a la espera de ser lanzado.


"This is the Temple of the Mystery of Abstinence. Do not eat of the food, or you will be punished. All within are hereby bound to a vow of abstinence."



No tardamos en conocer los primeros detalles de nuestra vida cuando nuestra madre nos advierte que estamos en Harvest, una localidad de aspecto rural donde pronto tendrá lugar un importante acontecimiento: nuestra boda con una tal Stephanie. En poco tiempo empezamos a sospechar que ese lugar está lleno de misterios pues, al igual que nosotros, nuestra prometida también sufre amnesia, y para colmo todas las personas de Harvest comentan lo bromistas que somos cuando buscamos respuestas. Todas estas incógnitas parecen tener un lugar concreto donde ser respondidas: la Hermandad de la Cosecha de la Luna, un tétrico edificio envuelto en un banco de niebla y situado en medio del pueblo.

A pesar de que la historia es el punto más fuerte de 'Harvester', no se puede pasar por alto la jugabilidad simple y a la vez compleja que ofrece el título. En un sistema *point-and-click* deberemos movernos por un vasto mapa que nos llevará a hablar con lugareños, fabricar objetos con varios elementos, inmiscuirnos en acciones llenas de peligros, e incluso en peleas a muerte con armas letales ya cerca del final, por muy faltas de dificultad y carentes de intensidad que fueran. Donde reside la complejidad de 'Harvester' es en su guión, donde tendremos que estrujarnos bien el cerebro para sacar las tareas que tengamos que llevar a cabo en cada instante, lo que por culpa de su abanico de posibilidades se hace mucho más complicado de lo que uno podría esperar.

Ahora bien, ¿qué ha hecho tan famoso a 'Harvester', aparte de escenas grotescas como la de unos hijos devorando a su madre todavía viva, o la explícita violencia de toda su historia? Lo que ha hecho famosa y de culto a la obra de DigiFX Interactive fue el trasfondo político, social y religioso que se esconde tras sus largas líneas de diálogo.

Utilización de la crítica de manera cruda y vil

A mi yo del pasado la historia le gustó tan poco que acabó abandonando el juego no mucho después de empezar, mientras que mi actual yo logró intuir en él un paralelismo claro con otra obra de terror cumbre en los videojuegos: 'Sanitarium' (1998, ASC Games). 'Harvester' aborda de manera grotesca y nada elegante la miseria del ser humano, nos obliga a ser partícipes de una historia que se inmiscuye en la locura y los extremos más grotescos, y para colmo perfecciona elementos utilizados en el pasado en juegos como 'Phantasmagoria' (1995, Sierra) o 'I Have No Mouth, and I Must Scream' (1995, The Dreamers Guild).

Caminando por las vacías

calles de Harvest observamos un lugar varado en el tiempo, estancado en una estética retro en una época que nuestro personaje recuerda vagamente de forma más moderna, más tecnológica. Steve Mason no se demora un segundo en rememorar lo que es un mando a distancia, un ordenador o una videoconsola, y lo hace mucho antes de recordar cosas mucho más importantes. De esta manera Gilbert P. Austin —guionista del título— se preocupa en recordar a la juventud la dependencia actual del hombre por la máquina, que nos hace olvidar cosas útiles debido a que ese ordenador actuaba como guardián de nuestra memoria y nos recordaba fechas, actos o citas que hoy en día desconocemos porque no poseemos nuestra herramienta tecnológica. No le tiembla el pulso al poner en duda también los programas de televisión, y reitera constantemente la importancia de vigilar la programación que observan los menores de edad: espacios no exentos de violencia, contenido sexual o lenguaje malsonante. Es más, en una entrevista realizada al profesor Austin en la archiconocida plataforma digital GOG, reiteró que la verdadera esencia de 'Harvester' reside en su ataque contra la violencia extrema y gratuita, y que más allá de eso cualquier otro mensaje que ofrezca el juego es secundario, aunque también importante.

Uno de estos mensajes secundarios se encuentra a la vista en Buster Monroe, guardián de la base de misiles del pueblo de Harvest. Monroe es un combatiente de la Segunda Guerra Mundial que perdió las piernas al enfrentarse al ejército ruso y que, desde entonces, quedó trastornado por tan trágico suceso. Es por ello que Monroe sueña con el día en que pueda volver a volar la cabeza a un comunista, o hacerlos estallar por los aires

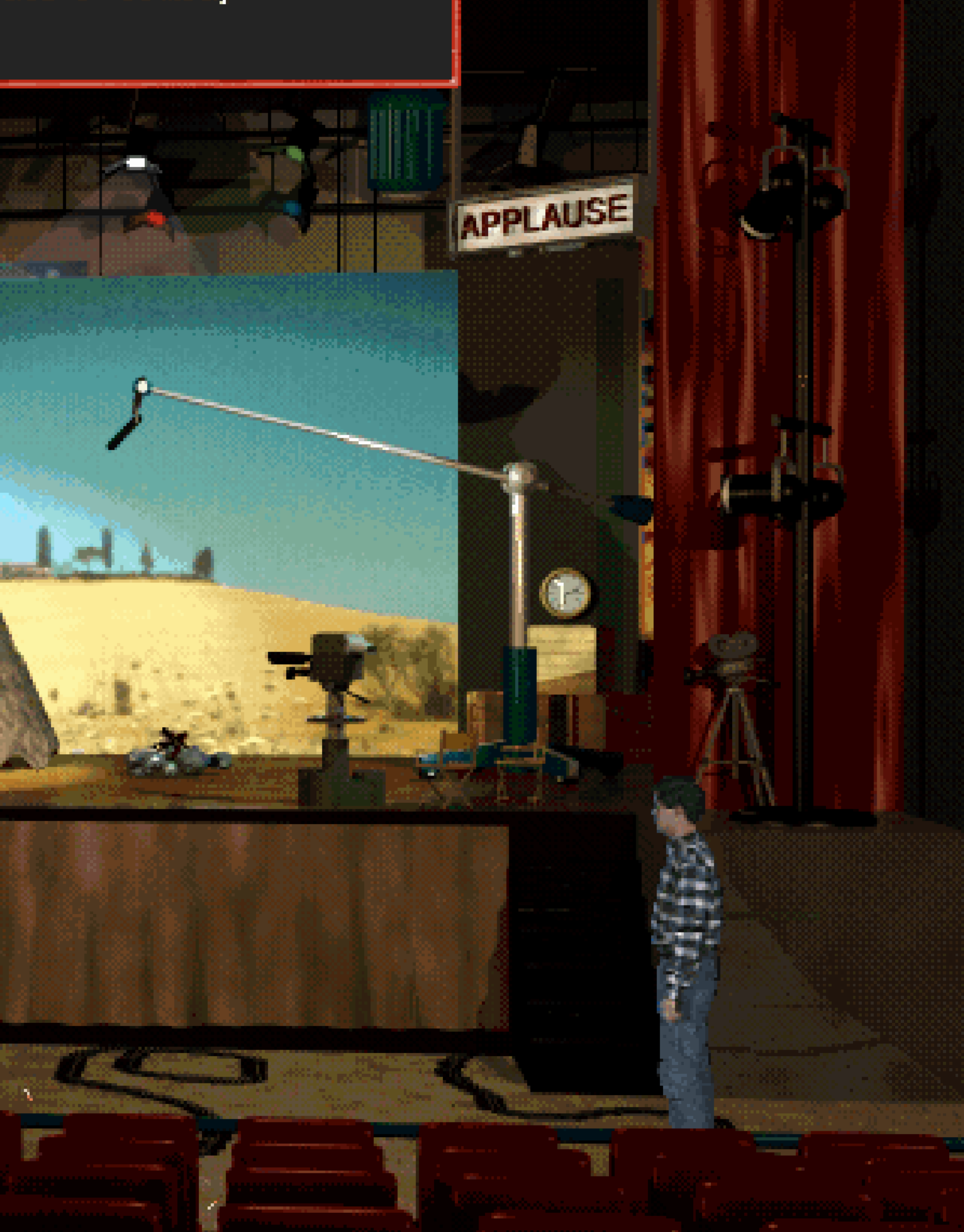


gracias a sus *simpáticos* misiles. El principal mensaje de Monroe es referente al odio y resquemor que muestra el pueblo ante un hecho que sucedió hace tiempo; critica la lucha irracional entre el capitalismo y comunismo, el odio sin saber de quién es la razón y quién no, tan sólo anteponiendo la violencia al diálogo.

'Harvester' esconde secretos que van más allá de los mensajes políticos, y uno de sus principales temas es la crítica al ciudadano corriente de los Estados Unidos: un ciudadano enganchado a la televisión por cable, que come verdaderas porquerías desconociendo su origen, y que confía en un sistema policial que es de todo menos seguro. Es por este último punto de la seguridad por el que gente como el Sr. Philips está seguro de que su viejo automóvil no será dañado nunca, y que si alguien lo hace condenará a este jubilado honrado a decidir sobre si merece la pena seguir viviendo, mandando así una nueva propaganda a la ciudadanía diciendo que no hay que ser tan posesivo y dependiente de algo o de alguien. De igual modo, se apoya en esta dependencia para criticar duramente la religión y el fanatismo por algo que no te va a salvar la vida. Tal es el fanatismo que todo el mundo está dispuesto a morir por lo que ordene su centro teológico: la Logia, en este caso. Mientras tanto, también defiende el agnosticismo por parte de Steve, que por momentos duda de la bipolaridad de un Dios que puede no existir.

'Harvester' ofrece un trasfondo que se apoya fundamentalmente en la crítica social, que rige la línea argumental dirigida por la opinión de Gilbert P. Austin sobre el ser humano y sus máximos defectos: dependencia de la religión y la tecnología, abuso del materialismo, desconocimiento de su comida, reiteración de la mentira y, por supuesto, obsesión por un grupo selecto de seres. Es por esto que, en términos generales, 'Harvester' ofrece en su conjunto una historia macabra pero con grandes dosis de realidad, en la que se fusionan la ficción y los hechos cotidianos; una obra excepcional a la cual las ventas no le acompañaron todo lo bien que deberían.




APPLAUSE

HOPE'S ACADEMY & DESPAIR'S STUDENTS

Danganronpa: Trigger Happy Havoc

por Sergio Ruiz

El mito de Sísifo es aquél que narra las peripecias del monarca del antiguo Corinto para burlar la muerte y continuar su vida de excesos y lujuria. El monarca dios que todo lo poseía, desesperado por preservar su *status quo* en el reino de los mortales, acaba reducido al más absoluto absurdo cuando, incapaz de demorar su destino, es obligado a cargar una gran roca en la espalda y subirla a lo más alto de una gran montaña… para tirarla cuesta abajo y repetir el proceso indefinidamente. El castigo de Sísifo no fue sino el punto de partida de Albert Camus para ilustrar el absurdo del momento y la situación del monarca: su existencia era insignificante, pero en el infierno poco castigo podría hallar después de todos los pecados ejecutados en su vida de carne y hueso. Entonces aquí podemos llegar a plantear una disyuntiva: si la vida es insignificante de por sí, ¿es necesario renunciar a ella cual despótico existencialista, o tratar de construirla a través de nuestra libertad y potestad como seres vivos? Lo que de por sí parece una respuesta evidente a nuestro parecer (la filosofía del absurdo impulsada por Camus no ha sino perdurado hasta nuestros días), 'Danganronpa' llega para darle otra vuelta de tuerca al asunto para replantearnos el dilema moral a través de nuestra más profunda debilidad: la esperanza.

Hope vs Despair

La obra nos sitúa en la piel de Makoto Naegi, un don nadie que recibe una invitación para acudir a la prestigiosa academia *Hope's Peak*, convirtiéndose en la gran referencia de todo adolescente para ser algo en la vida. Sin embargo, los recuerdos de Makoto una vez traspasada la verja de la escuela se difuminan en el interior de un aula sellada de metal y clavos frente al exterior. La promoción de este año pronto descubrirá que se encuentra atada a las garras de un maquiavélico y disparatado oso a nombre de Monokuma, que les comunica sin el menor atisbo de ironía que pasarán a vivir el resto de su vida dentro de la escuela. Sólo existe una posibilidad de escapar de allí: ejercer el dulce y acartonado arte *shinobi* del asesinato y posterior encubrimiento en juicio abierto frente a sus compañeros. En ningún caso la solución es sencilla porque, de ser descubierto el culpable,





éste será sentenciado también a morir mediante una apoteósica ejecución a tumba abierta; pero, en caso de lograr engañar a la gente y que no se le caiga la cara de vergüenza, todos los demás serán ejecutados en pos de alcanzar su "graduación". Desde la asamblea de estudiantes parece existir la firme determinación de no seguirle la corriente al osezno y buscar una salida formal al conflicto, pero pronto comenzarán a desatarse las hostilidades en su interior, y la vida dentro pasará a ser algo más que un mero acto de supervivencia.

Probablemente, uno de los parecidos razonables que el avezado lector habrá notado sea con la conocida novela visual, también de Spike-Chunsoft, '999: Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors', cuyo título deja entrever varias de las edulcoradas y geniales trampas que Kotaro Uchikoshi logró imprimir en la portátil de Nintendo. Sin embargo, 'Danganronpa' no oculta su necesidad de transgredir a la pantalla de colores rosáceos y satánicos, y de hacerlo a una escala mayor. La impredecibilidad de sus patrones, su imperiosa necesidad de buscarle los tres pies al gato, o la extrema topicalización de sus personajes no dejan de ser recursos ampliamente explotados por sus creadores para crear un ambiente de incertidumbre, desasosiego y desesperanza necesario para este tipo de ser. Desde los mismos protagonistas de la obra, especializados cada uno en distintas áreas como la lucha, el deporte, la programación, la lectura, la cultura *otaku* o incluso la más pura casualidad; todos parten de un tema conocido y quizá no del interés del jugador, pero su

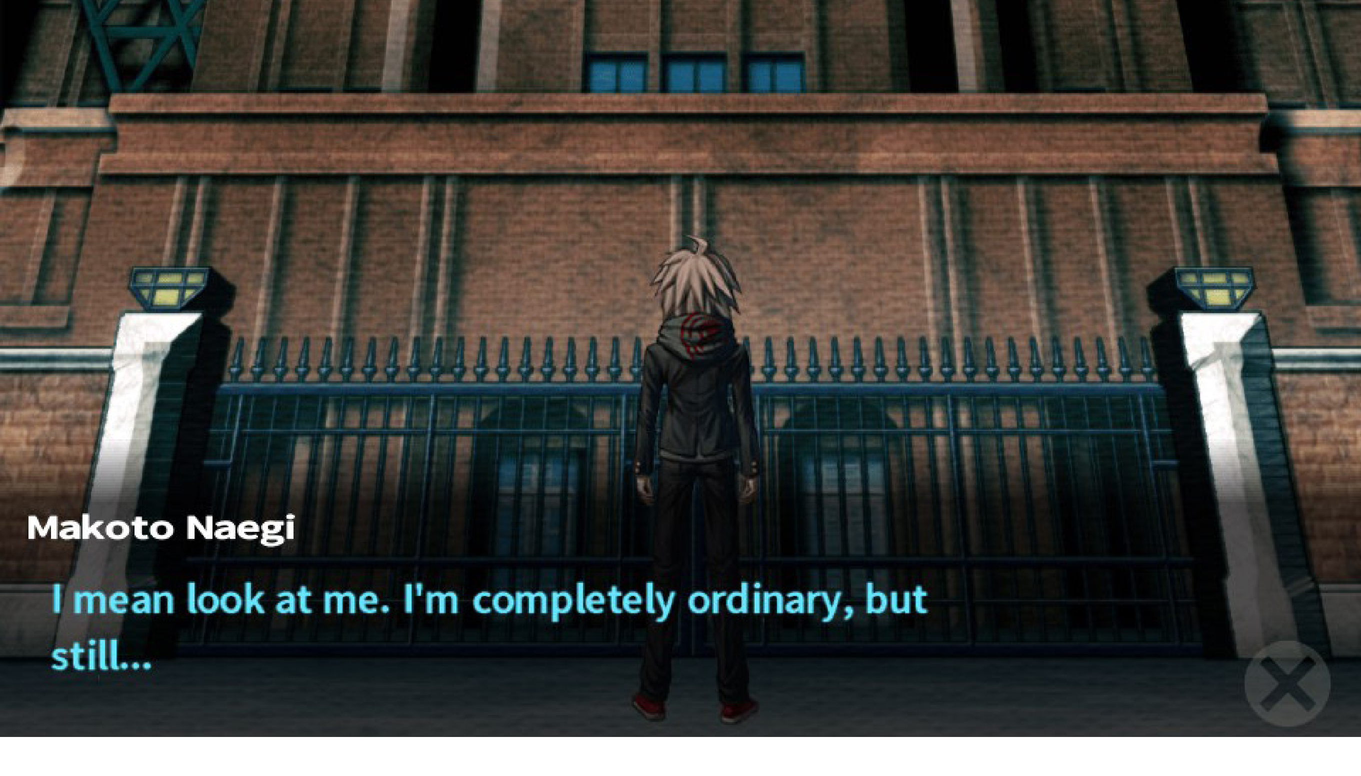
situación extrapolada al juego de supervivencia planteado rompe los esquemas preestablecidos en busca de un sentimiento más humano y creíble. 'Danganronpa' acierta de pleno a la hora de desarrollar su propia personalidad a través del juego y de las propias experiencias del jugador, lejos de perfeccionar personajes y sistemas: no duda en jugar con ellas y, además, no se corta ni un momento en despedazar sus entrañas en el momento que lo requiera. Percibir un atisbo de seguridad está completamente prohibido en su desarrollo. Siempre que crees entender el sistema que te rodea, 'Danganronpa' logra mandarte una somanta de hostias para dejarte en tu sitio pasivo y de mero espectador. Y como esclavos sedientos de conocer y saber, cuando se nos presenta algún sentimiento de *naturalidad*, no podemos más que guiarnos por él y apreciarlo. Salvaje y extremadamente voraz.

La estructura del juego puede dividirse en tres partes para cada capítulo que lo compone. El primer bloque será la rutina diaria en el interior de Hope's Peak (llamada Daily Life), que bien recordará a muchos al desarrollo de los conocidos Social Links de la subserie 'Shin Megami Tensei: Persona', donde podremos compartir nuestro tiempo con las almas errantes de la escuela para conocerlas un poquito más y saber de su vida fuera de la escuela. Si bien podría decirse que la vida fluye tranquilamente durante esta etapa, también acontecerán numerosas escenas de la trama principal, que incluso llegarán a mostrarse en *petit comité* y con un peso más bien pequeño en comparación con el que pueden llegar a alcanzar más adelante. Todavía no ha sucedido nada, pero está claro que la desdicha en el ambiente es tan espesa que puede ser condensada y venderse en envase, la especulación de la tercera persona presente se dispara ante cualquier acontecimiento que se presente sospechoso o carente de naturalidad. La materia y letra gris colocada no pueden dar abasto.

Eventualmente terminará por encontrarse un cuerpo inerte de vida, momento en el cual dará comienzo el segundo bloque: la investigación. Tienes que resolver el caso para poder seguir vivo y condenar al culpable, ¡qué menos que tomarse la molestia de echar un vistazo a lo que hay! La influencia de la serie 'Ace Attorney' y, especialmente, de su creador Shu Takumi está muy presente durante la investigación, ya que tendremos que reunir todas las pruebas necesarias, recoger todos los testimonios de interés y examinar todos los rincones importantes de la zona para poder preparar el caso; si bien todavía no se presentan desafíos o pruebas en las que el jugador tenga que aplicar todo lo adquirido sobre la marcha. La obra sigue tranquilamente escondida en el papel de novela visual de texto grueso y *prozaico*, al alcance sólo de los paladares más recatados del público… pero ya comienza a sentirse la presión en el ambiente y las ganas de

De fans para fans

'Danganronpa' se dio a conocer en Occidente a través de una fan-traducción que recibió la versión original de PSP en 2013 por parte de Project Zetsubou, extremadamente bien hecha y con todo lujo de detalles visuales y diseños adaptados al lenguaje anglosajón. Logró anticiparse un año a la localización del *port* para PS Vita de NIS América, quizá menos inspirado respecto al *script* original, pero igualmente exitoso dentro del reducido mercado que posee la consola; de hecho, la fiebre alcanzada precipitó la localización de su posterior secuela tan sólo unos meses después, también en PS Vita. Desde Project Zetsubou, que se encontraba a su vez traduciendo la versión original de PSP, tomaron la decisión de interrumpir su trabajo para impulsar las ventas de la serie, y así proteger la misma franquicia que ellos mismos dieron a conocer. La recepción pasó a ser mucho mayor, especialmente en Norteamérica, donde ha sido confirmada también la localización de más títulos de la franquicia.



lanzarse a la yugular. El caso tendrá que resolverse en un juicio (Class Trial) donde cada uno de los alumnos deberá marcar al asesino sin piedad para poder vivir un mañana.

Este tercer y último bloque es bien distinto a los anteriores y concentra la jugabilidad del título. El principal quebradero de cabeza para el jugador son los *non-stop debate*, donde se mostrará una secuencia de frases en pantalla con puntos flacos y una pistola (virtual, claro, no seáis malpensados) con balas conteniendo los posibles argumentos a esgrimir por parte del jugador, en busca de una contradicción o el florecimiento de una idea a través de su conexión. El tiempo, eso sí, es finito y a pesar de la enorme generosidad de los desarrolladores en tanto a cantidad, está siempre presente, presionando y jugando su baza a la contra. Sin embargo, 'Danganronpa' también destaca por introducir otro tipo de minijuegos bien simplones de por medio, pero que ofrecen nuevas perspectivas para buscar ideas lógicas para solucionar el caso, desde la clásica elección a tres opciones, pasando por una especie de ahorcado virtual hasta cosas bien extrañas como una fase rítmica muy del gusto nipón. El extraño mejunje que conforman todos ellos no sólo aporta un soplo de aire fresco al género, sino que también le dotan de una genuinidad en sus pasos difícilmente comparable. Si todos los pasos anteriores han sido realizados correctamente, la historia podrá continuar tranquilamente sin que al oso renegón le den más ataques de bostezos; en caso contrario, no habrá *alma mater* que te pueda salvar de la muerte más dolorosa imaginada.

Puede que en el plano técnico no sea excesivamente potente ni una maravilla arquitectónica de la ingeniería, pero con 'Danganronpa' un servidor ha creído oportuno considerar que se ha encontrado algo muy grande en su lento camino hacia el lecho. 'Danganronpa' no pretende simular nada o crear una experiencia acorde para el jugador: más bien quiere ser él mismo y sobredimensionar su obra hasta tintes tan fantasmagóricos como absolutamente plausibles. El camino que ha trazado, focalizado en la dualidad *Hope vs Despair*, no sólo aspira a elaborar una trama con infinidad de giros argumentales y eventos completamente imprevistos, sino a devorar la

mens sana del etéreo ser que se decide a engullirlo como tantos otros juegos que han sucumbido a su paso. La brutal exposición de sus actos bien puede iluminar la cabecita del actor presente, y hacerle pensar que, en su insignificancia, debe tratar de agarrarse a las escenas y metraje que le aporten la seguridad necesaria para construir su propio camino; y entre todas ellas difícilmente podrá olvidar la figura de 'Danganronpa' y, por qué no, de Monokuma monitorizando todos sus movimientos en pos de su supremacía, nuevo orden y dominio mundial. Esta serie ha llegado para quedarse, y pocos de los que se han adentrado en ella pueden decir que no les ha atraído su propuesta, tan atrevida como seductora. Una nueva vuelta de tuerca a la claustrofobia hecha terror.



Inerme, llora,
falacia.
Reloj desnudo.

Camino errante
sin meta;
perseverancia.

HIDETAKA SUEHIRO

La semilla de la inmortalidad

por Israel Fernández

La voz suplica:
silencio,
silencio inmortal.

Penumbra y dolor
sembraron.
Vástagos del mal.





El autor

14 de Abril de 1973. Suena en las ondas el flamante nuevo álbum de Pink Floyd 'Dark Side of the Moon'. Richard Nixon convence a su pueblo de que USA ha alcanzado la paz con el gobierno vietnamita; apenas unos meses atrás fue reelecto con una cómoda ventaja sobre el demócrata George McGovern. Las tropas estadounidenses llevan a las espaldas años de masacre y el Escándalo Watergate progresa adecuadamente. Inauguradas las Torres Gemelas en el Centro Mundial de Comercio, la Bolsa de Nueva York cierra con las primeras subidas. Huele a esperanza; será el color verde. Mientras, en el núcleo de un linaje budista, nace en Osaka el primer hijo de la familia Hidetaka, Suehiro. Ya saben lo que se dice: nacemos budistas y morimos sintoístas. Suehiro significa abanico abierto, símbolo de abundancia, de prosperidad; también es un regalo ritual dentro del canon nupcial.

A Suehiro siempre le gustó escuchar a las personas. Fue criado en un templo japonés, donde gente de todas las edades iba y venía, exponiendo ofrendas y miserias a partes iguales, donde conviene guardar silencio ante la duda y la educación es estricta por tradición natural. Pero también forma parte de esa generación de orientales occidentalizados, especialmente permeables a las relaciones culturales con otras sociedades. El acto casi sacrificial de crear un videojuego, un artefacto artístico de gestación mucho más lenta que escribir un poema o pintar un cuadro, le emparenta con el monje, el acólito cauto y disciplinado. Pese a ello, su incursión en

los videojuegos fue una conclusión, no un traspiés profesional.

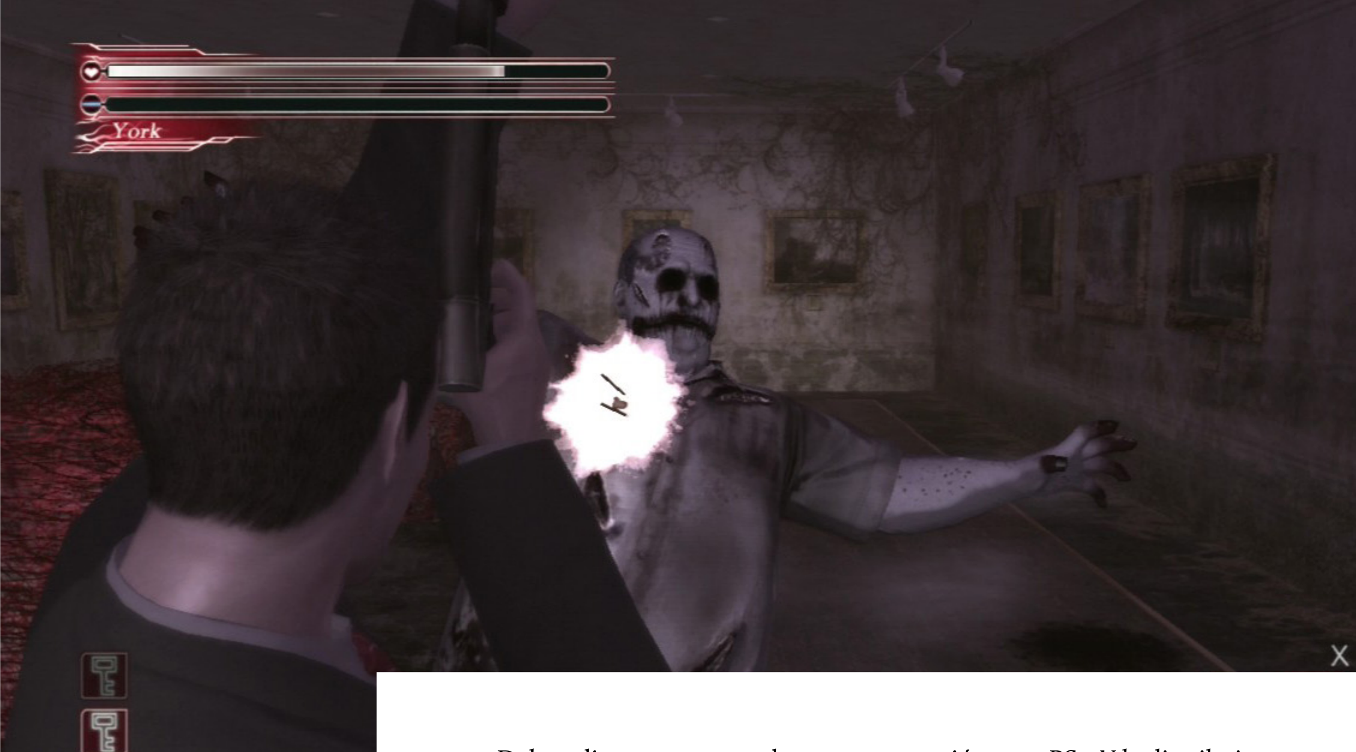
Ya adolescente y sacudido del hogar religioso, Suehiro se graduó en la Osaka University of Arts con el interés de dedicarse a la creación cinematográfica. Desarrolló junto a su grupo de teatro conocimientos sobre escritura, improvisación sobre las tablas y conceptos que aplicaría años más tarde, como la iluminación escénica o el diseño espacial. Amante de las historietas de espías, consumía toneladas de cine negro mientras desarrollaba un discurso cada vez más rupturista: en sus películas favoritas percibía tanto una falta de interacción entre el autor y el espectador como en las relaciones de los personajes. Hacia el último año de carrera pasaba más tiempo yendo a pescar que asistiendo a clase. De hecho, cuando recibió la llamada de SNK para notificarle que sería contratado, él estaba prendiendo un cebo. La sede de SNK quedaba cerca de su casa y, una vez reubicado en las oficinas de Deedspace, en abril de 1997 se unió al desarrollo del clásico de NeoGeo 'The Last Blade' y su posterior secuela.

Apenas un año después, pasó al equipo de Whoopee Camp para trabajar en 'Tombi!2: The Evil Swine Return', una de las grandes joyas de PlayStation. De ahí saltó a la nueva generación con 'Extermination', pieza troncal del género *survival* ignorada por una mala exposición comercial y a la que 'Dead Space' le debe bastante. Metidos en el verano de 2002, comenzó con su primer proyecto a la dirección, 'Spy Fiction', juego de Sammy Studios distribuido por Sega que recoge las mecánicas del sigilo clásico —'Metal Gear', 'Syphon Filter', 'Deus Ex'— y las arrastra hacia un clima más *bondiano* —compartiendo con el Agente 007 elementos como su arma cabecera, la P99—, más cercano a la ficción bufa que a la solemnidad del género. Mientras se vinculaba al desarrollo de 'Ace Combat X: Skies of Deception', primera entrega de la saga para PSP —repitiendo luego con 'Joint Assault'—, tomó de nuevo las riendas a la dirección con un proyecto que gestaría a lo largo de todo un lustro. En el Tokio Game Show de 2007 fue presentado el tráiler de 'Rainy Woods', juego que llevaba en el horno desde 2004, donde un agente del FBI debe resolver un caso de pesadilla *lynchiana*: pueblo maderero de montaña, enanos gemelos en habitaciones rojas, reverberaciones fantasmagóricas, una policía idéntica a Naomi Watts... Suehiro Hidetaka calcaba con palmario descaro el imaginario de 'Twin Peaks', la serie de culto de 1990, y lo hacía orgullosamente.

La dificultad de desarrollar con motor propio sobre una consola relativamente vieja (PS2) y otra recién estrenada (Xbox 360) condujo al estudio Access Games a asumir interminables retrasos. Sumado a una reflexión y urgente replanteamiento por la acusación de plagio, el ánimo general del equipo fue debilitándose hasta un punto donde Swery rompió a llorar, devastado por el no-futuro del proyecto.

Para la presentación de la 'Director's Cut' de 2013 se montó una gira internacional al estilo de los *bestsellers*. Webs como Planet Redwood o la Wiki oficial demuestran que los fans aún siguen activos, que el viejo recurso del boca a boca ha dejado un poso donde la inicial crítica polarizada, que igual lo destrozaba o coronaba como *GOTY*, ha terminado por rendirse a los méritos de esta *cult opera*.



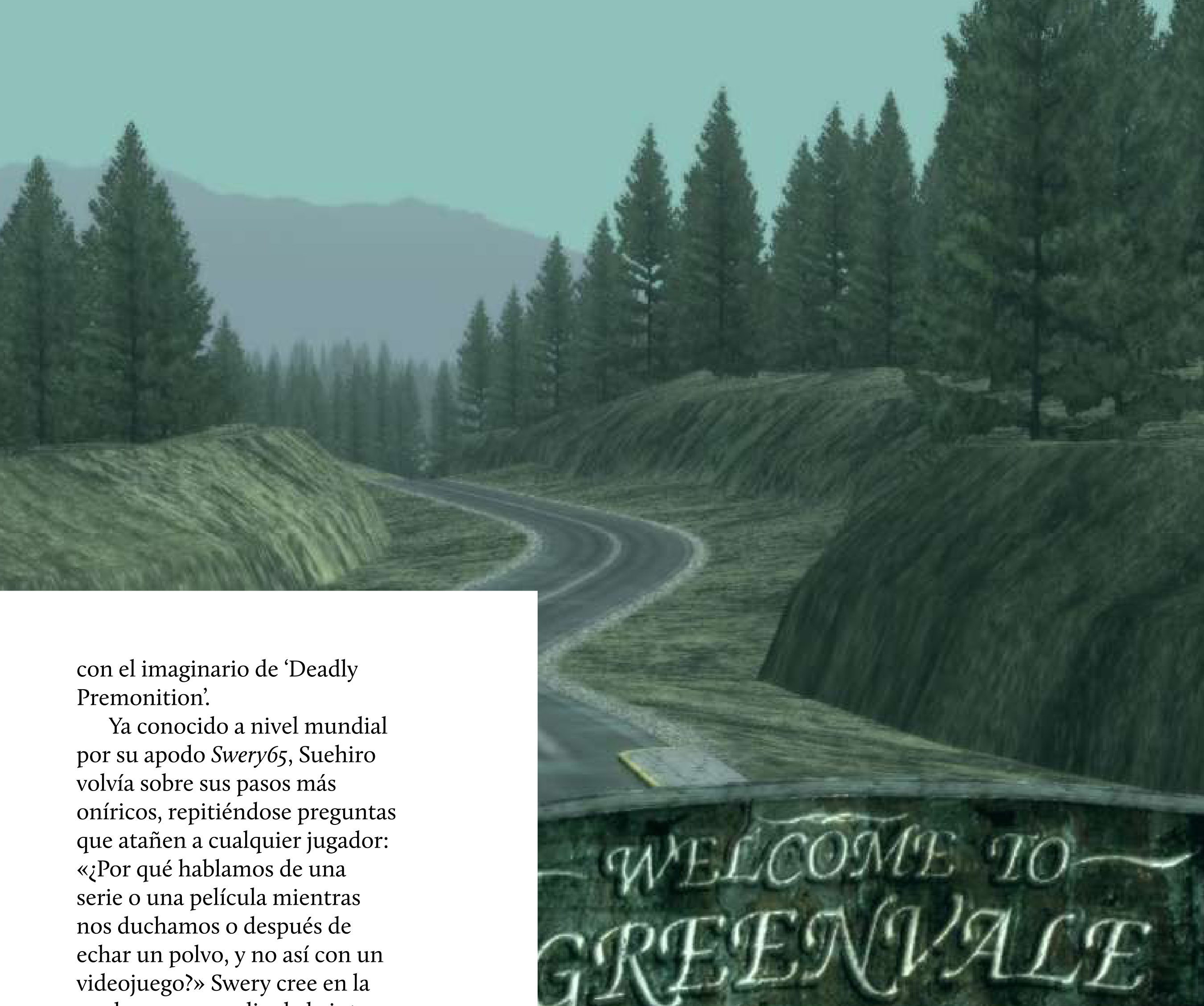


Del medio centenar quedaron apenas una docena de personas implicadas. Cuatro veces nació y murió nonato el *reboot* de un proyecto que ya olía a maldito. Pero entre sus planes no estaba rendirse. En febrero de 2010, por medio de Ignition Entertainment, 'Deadly Premonition' vio la luz como renacimiento de aquel mitológico *teaser*, en exclusiva para Xbox 360.

> CUATRO VECES NACIÓ Y MURIÓ NONATO EL *REBOOT* DE UN PROYECTO QUE YA OLÍA A MALDITO. PERO ENTRE SUS PLANES NO ESTABA RENDIRSE

Ahora el protagonista lucía más adulto, caracterizado con una amplia cicatriz bajo el pómulo izquierdo. A Japón llegaría un mes después por medio de Marvelous Ent. con el título 'Red Seeds Profile', porteado en esta ocasión para PS3. Y la distribuidora Rising Star Games haría lo propio en el viejo continente, localizando la traducción de los subtítulos a cinco idiomas, pero exportando únicamente la versión de Microsoft.

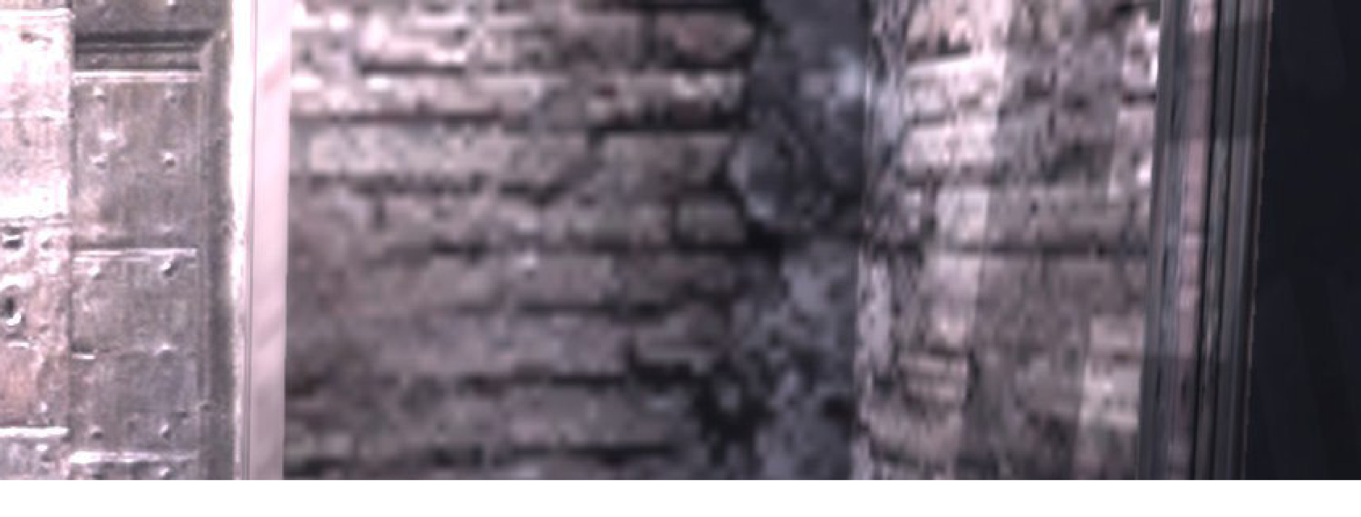
El segundo juego con Access Games llegó al año siguiente mediante la superproducción 'Lords of Arcana', el 'Monster Hunter' de Square Enix para Sony y, poco después, Suehiro se implicaría en el guión de 'Drakengard 3' y en 'Lord of Apocalypse' como diseñador y coguionista. Su vuelta al ruedo autoral llegó cuando presentó en el E3 de 2014 'D4', o 'Dark Dreams Don't Lie', en exclusiva para Xbox One y gratuito para los usuarios de Live. 'D4' es un serial —vendido por capítulos, como los juegos de Telltale— inspirado ligeramente en 'Heavy Rain', que usa las características de Kinect con la mayor dignidad posible y conecta inicuamente



con el imaginario de 'Deadly Premonition'.

Ya conocido a nivel mundial por su apodo *Swery65*, Suehiro volvía sobre sus pasos más oníricos, repitiéndose preguntas que atañen a cualquier jugador: «¿Por qué hablamos de una serie o una película mientras nos duchamos o después de echar un polvo, y no así con un videojuego?» Swery cree en la madurez por medio de la interactividad, en la comunicación entre sujeto y objeto. Fue el primer creativo japonés en dar conferencias en el MIT, Berklee o el Next10. A este amante de las hamburguesas grandes con mucho ketchup le preocupa fundamentalmente la intensidad expresiva, aquello que nos convierte en animales sociales; si le añadiésemos una 'a' a su pseudónimo, nos quedaría "swe-a-ry", adjetivo aplicado a personas que juran *demasiado* sobre aquello en lo que creen.





La obra

1. Tempus

Toda historia tiene un principio y toda obra persigue un fin que justifique su existencia misma. 'Deadly Premonition' se fundamenta en el acto de la cotidianeidad, donde lo inútil o, al menos, innecesario para subsistir como humanos se manifiesta vital. Estos actos expansivos nos conectan con el mundo, nos hacen formar parte de *la ciudad*. Y esa es su razón de ser. El *magnum opus* de Swery65 aspiraba desde sus primeros estados al exceso mundano: peinarse, ducharse, ir al cine o al teatro, cazar y cocinar nuestros propios platos, incluso engordar o adelgazar en base al estilo de juego, desarrollando rutinas durante doscientas horas como trance expresivo: lo innecesario disfrazado de ineludible. Resultó inabordable, claro.

Dividido en veintisiete capítulos a lo largo de ocho episodios, la historia narra cómo Anna Graham fue asesinada una noche lluviosa —el pueblo, según la vieja leyenda, enloquece cuando llueve— y atada a un gran árbol rojo, entidad que emerge conectando la pudrición del Inframundo con la ortodoxia del plano real. Francis 'York' Morgan, el protagonista que hereda las peculiaridades del Dale Cooper de 'Twin Peaks', convive también entre dos dimensiones: por un lado, su White Room, plagada de simbolismos y donde fuma para matar el tiempo y, por otro, la Red Room, el virulento cosmos que combate, flirteando entre el síndrome de Asperger y la genialidad propia de Sherlock Holmes; tan profesional como chalado. No acaban ahí las similitudes con aquel agente devoto del buen café y el trabajo metódico: el icono interpretado por el actor Kyle MacLachlan se dirigía a un dictáfono con el nombre en clave Diane para comentar progresos, ideas y chascarrillos idiotas, mientras que éste le habla a un tal Zach, sin recibir respuesta aparente. Zach somos nosotros, actuando como cómplices de la acción. Zach es el Jack de 'El club de la lucha'. Mediante este recurso, el juego conecta implícitamente

Culto al paganismo: pese a su etimología, 'Deadly Premonition' comparte con 'The Wicker Man' gran parte de la simbología pagana. El uso de semillas germinando en cuerpos, elemento común en la cultura de la reencarnación, o la tolerancia por lo abstruso y el credo sectario, repitiéndose un tropo común: la prefectura entre el hombre que predica su palabra intentando colonizar un nuevo mundo, salvaje y virgen —un pueblo aislado aquí, una isla literal en la cinta de 1973— y la consiguiente ruptura cultural, bautismo de sangre incluido. En Greenvale hay una aceptación lenta por parte de York, una comprensión frente a la imposibilidad de permutar la tierra que le rodea. Elige cambiarse a sí mismo.

con nuestro interés, disfrazándonos de amigo imaginario. Pero Zach, según avanza la trama, es muchísimas cosas más, porque comienza a disociarse y adquirir corporeidad, como los fantasmas que combatimos.

De repente, esas seis primeras horas —la duración *standard* de cualquier triple A de nuevo cuño— adaptándonos a mecánicas rudas y curioseando sin rumbo se convierten en una experiencia sólida, donde cada suceso cotidiano redunda en el cómputo general: hay que revisar el parte meteorológico en la tele del hotel, hay que estar pendiente del precio de la gasolina y cuidar que nuestros trajes no huelan a ropero viejo. La relación entre York y Zach nació de una conversación entre el propio Swery y su coguionista, Kenji Goda, director de cine de la escena independiente japonesa. Swery quería humanizar el entorno, desarrollando la historia en un pueblo de Canadá donde vivió parte de su infancia, aunque su productor Tomio Kanazawa prefería ubicarlo en algún lugar más emblemático de Norteamérica. Precisamente por esto la obra no gustó demasiado en Japón, por ese estilo de vida eminentemente americano: los japoneses van a trabajar y al final de la jornada se reúnen en el hogar hasta el fin del día. No es usual escabullirse sobre el trazado marcado, investigar vidas ajenas y especular. Y eso es lo que hacemos durante más de la mitad del juego: seguir las rutinas vitales en jornadas de veinticuatro horas de personas que apenas conocemos, pudiendo investigar sobre los casos, conocerlos mejor, o desvelar sus secretos más privados. Para crear este sentido de la casualidad, Swery escribió todos los días sin descanso durante una media de dieciocho horas, incluso en Año Nuevo, compartimentando las líneas de diálogo por horarios y zonas geográficas. La mitad de esas líneas de texto, unas tres mil, corresponden en exclusiva a York: a la veterana voz de Jeff Kramer, para ser exactos.

'Deadly Premonition' comparte el sentido de la grandilocuencia con 'The Nomad Soul', pero en este caso es bastante más consciente de sus limitaciones, usándolas a favor: su valor nominal está más allá del sentimiento de incredulidad, cuando nos distanciamos de la ironía para respetar cada mito soterrado dentro de la obra. Por ejemplo, la crudeza: aparte de las conversaciones sobre necrofilia, coprofilia y rituales, tan de moda en la actualidad gracias al renacimiento del Yellow King por medio de 'True Detective' —otra serie que también toma prestados no pocos elementos de



'Twin Peaks'—, el propio Suehiro tuvo que privarse de sus propias paranoias. En la versión original, la segunda víctima era destripada mientras aún vivía. Pero hasta la manifestación más rocambolesca encaja virtuosamente con esta pirueta digital. Curiosamente, en esa versión del juego no estaban esos descensos a los infiernos plagados de tiroteos repetitivos y QTE's maniqueos, acercándose más a la indefensión intelectual de una aventura conversacional disfrazada de *survival horror*. Nunca sabremos cómo le habría sentado eliminar esas mecánicas y ese feísimo HUD.

2. Corpus

En Greenvale el tiempo es importante; no en vano giran lo relojes enloquecidos cuando el mal se adueña de la realidad. Un minuto son treinta segundos al cambio. Gracias a esta gravedad, el transcurso de cada partida adquiere un peso perentorio. El mundo sigue su curso: si no me sale hoy, ya lo intentaré mañana. Por otro lado, la música ambiental dilata o contrae el hilo: del *canterbury* al *Shibuya-kei*, de un *riff* de saxofón enardecido al silbido danzarín de una tonada infantil. Las músicas generan atmósferas de disociación psicogénica, frivolidad o ligereza dramática, incluso comedia incidental. Las zonas de silencio, la lánguida animación al abrir puertas o los gemidos de espectros escorados, por el contrario, despiertan horrores desconocidos. No es éste un juego que abogue por el terror en sentido explícito: tenemos munición infinita y ventaja sobre los enemigos —se detienen antes de atacarnos—, y tampoco persigue la frustración mediante laberintos imposibles. De hecho, la dificultad fue ostensiblemente rebajada para la 'Director's Cut', con afán de mejorar la experiencia. 'Deadly Premonition' desea nuestra implicación en aspecto menos habituales: la narración ambiental, el humor o los acertijos internos de cada personaje, para luego deconstruir todo ese esquema en un giro absolutamente turbio y esclarecedor. ¿Quién mató a Anna Graham?

Es inevitable pensar en 'Twin Peaks': los tradicionales *previously*, el aroma a VHS, la cafetería o las zonas de descanso, papel pintado y moqueta, las motivaciones de los personajes, los giros de guion, e incluso el *timing* de las canciones. En 'Deadly Premonition' la imitación no es síntoma de inferioridad sino gesto humilde de homenaje, enriquecido además con la construcción propia. Toda obra es *fanfiction* en parte, deuda saldada. También hereda de 'Silent Hill' ese gusto por lo

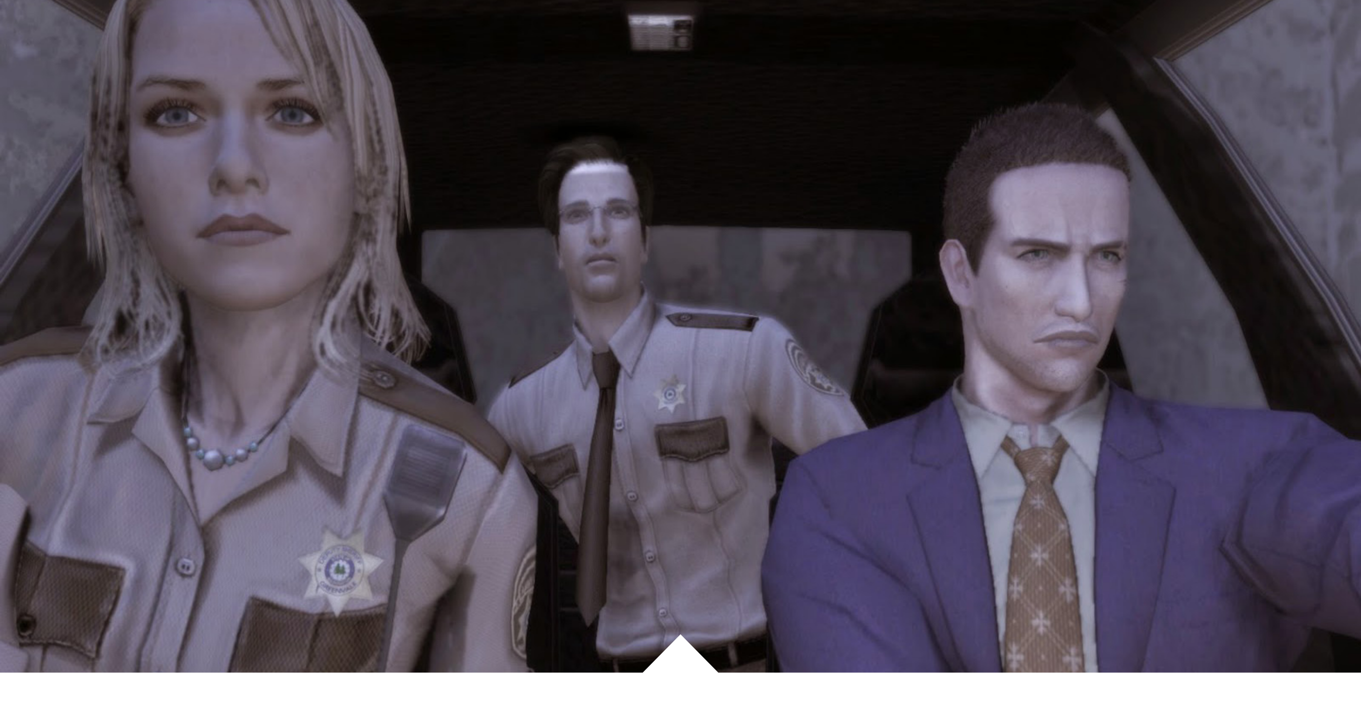


Notas sobre la versión: para el siguiente especial jugué la edición 'Director's Cut' de PS3. Desde el menú de inicio se dan *tirones* en el audio, *noises* y *glitches* habituales de programaciones apresuradas. En cualquier caso, sucede con mayor frecuencia durante las primeras horas; tal vez mi oído se acondicionó. En los subtítulos del juego, entre otros innumerables errores, el carácter de abrir interrogación se sustituye automáticamente por "Á", generando escenarios tan divertidos como saltar de «¿No es verdad que [...]» a «ÁNo es verdad que [...]». Las nuevas texturas actúan con mayor dinamismo sobre las sombras, pero en espacios con poca luz los contornos de los personajes generan un extraño efecto óptico donde parecen flotar. Activando el 3D estereoscópico esto se acrecienta. Por otro lado, el rediseño del atrezo, la distancia de dibujado, el follaje o el motor del viento decantan la balanza a favor de esta nueva versión: ya no es todo tan violeta, tan abiertamente esquizoide.

escabroso, la inmortalidad y la dualidad sexual, con especial atención a la anulación del rol a través del travestismo. Los interminables corredores que parecen encogerse, llenos de manchas negras desde donde emergen fantasmas huecos, hambrientos, son parte del paganismo oriental. Esas bestias atacan metiéndonos sus manos dentro de la garganta, pretendiendo una posesión en sentido físico porque anhelan la corporeidad. Quieren ocupar celosamente la vida mediante una intrusión cercana al *tentacle rape* del *hentai* —no en vano, en la escena del primer asesinato hay una serpiente subiendo por ese zigurat del conocimiento que es el árbol de Anna—.

Greenvale también es un personaje en sí mismo, respirando famélico de noche y risueño de día. Decía Swery a colación del mapa que únicamente destacaba los puntos de referencia como recurso mnemotécnico, para orientarnos, como hacemos en la vida real. Y aquí hay algo heredado de 'The Legend of Zelda: Majora's Mask'. Swery visitó los campos de California, particularmente la ciudad de Twain Harte, haciendo escala en Washington y Oregon, y se documentó sobre la vida urbana de esos pequeños núcleos donde la figura del sheriff es más sólida que la de cualquier personalidad pública. Ese noroeste Pacífico tintado por la Europa colonial sirvió de escenario para construir su universo de pinos silvestres y carreteras eternas: tomaron medidas de la cartelería, la distancia entre cruces, se calcularon los ángulos de los patrones de sol y cada tienda o restaurante tiene su precio basado en productos reales. En un escenario pequeño sobre una ciudad gigante habríamos sentido la cutrez de las limitaciones presupuestarias. En cambio, este sencillo poblado maderero ataviado con un hospital gigante y una fábrica reconvertida en templo del dolor genera su contrario, una sensación de inmensidad, de ir un paso por delante y excitar nuestra curiosidad.

El mundo de 'Deadly Premonition' es una selva llena de fuerzas primitivas que se contraponen: ese mapa con intencionada forma de perro esconde cincuenta misiones secundarias y casi todas pueden ignorarse. Misiones con animaciones creadas específicamente, con marcos exclusivos. Pueden sortearse las conversaciones de cine, las matrículas de los coches plagadas de *spoilers*, que cada personaje corresponda a una letra del abecedario, que si nos pillan espiando nos pueden soltar una multa o evitar dormir hasta caer en las redes de la locura. Pero este no es un juego nacido para ser jugado en piloto automático. Tampoco las *sidequest* traen recompensas, más allá de una llave inglesa irrompible ideal para combatir espectros y poder canjear las cartas coleccionables por trajes de distintos colores, pero conforman un corolario de sensaciones capitales. A diferencia de cualquier *sandbox* de Ubisoft, si ignoramos lo que se nos pone delante sentimos verdadera pérdida, sensación de haber hecho mal las cosas.



3. Anima

El hombre moderno vive incomunicado consigo mismo. Antes de llegar a Greenvale, conduciendo con nocturnidad y alevosía, un desafortunado accidente se cobra nuestro amado coche, también con nombre propio, claro. «Zach, ahí va el mundo civilizado», recrimina York. Desde entonces tendrá que enfrentarse a utilitarios de clase media sin GPS, nada de comida integral, nada de tele por cable, servicio de catering o internet. La gasolina es cara, y eso de los móviles con cobertura 3G es una quimera en Greenvale. Sí hay, por el contrario, una radio teletransportadora, granjeros dementes, un carcamal adinerado con una máscara de gas, manchas en el café que forman nombres propios, o cabezas de ciervo parlantes. York se burla de las jerarquías llamando monarca al sheriff MacLaine. «Si ellos son profesionales, cualquier consumidor de videojuegos podría entrar en los GEO's», escupe sin atisbo de sarcasmo. Desde la medianoche hasta las seis de la mañana, la espesa lluvia nos cala los huesos, emergen zombis de todas partes, el cielo se torna de un rojo infecto y aparecen unos dóberman de ultratumba. York responde a eso con «siempre me hacen perder el tiempo». Ese sentido del humor surrealista, de conversaciones extrañas sin orden interno, son la marca de alguien que en algún momento de su vida perdió el norte, de alguien que tuvo que reprimir mucho dolor.

> Cuando examinamos por la ventana el rubor templado del devenir nos estamos viendo a nosotros mismos

Que una anciana pixelada nos cuente las penas y para reconciliarse con su hijo tengamos que entrar en su casa a una hora específica, intentar convencerlo y llevarle un presente de su parte, no nos convierte en recaderos, sino en mejores personas. A la manera casi metafísica de percibir el entorno, creando perfiles de las escenas del crimen en su mente como quien resuelve un sudoku, York tiene mucho de Fox Mulder, investigador privado más forense más psicólogo y todo en uno, pero en York, por encima del oficio, se percibe un alma humana, con sus tics, sus vicios indisimulados y sus preferencias culinarias. Como tú. Como yo.

En un punto concreto,



cuando ya conocemos las motivaciones de cada personaje y se han desarrollado arcos entre ellos, el juego nos pone en la piel de Emily Wyatt, ese bellezón aparentemente imperturbable. pero que en realidad es un manojo de nervios. Ver las cosas desde otra perspectiva, interiorizando en la psique de una mujer devastada que no ha podido evitar la tragedia, dispara un marasmo de emociones impropias en este medio. Como en el ajedrez, cada pieza es clave. 'Deadly Premonition' es un *thriller* sobrenatural, un drama romántico, una aventura gráfica tan idiota como 'Day of the Tentacle' y un simulador de amistad más fidedigno que cualquier pesadilla nacida de la mente de Will Wright. York llega a enamorarse de Emily y nosotros podemos entenderlo, sentimos el proceso y su fragilidad es la nuestra. Cuando examinamos por la ventana el rubor templado del devenir, cuchicheando entre los quehaceres mundanos, nos estamos viendo a nosotros mismos.

'Deadly Premonition' es una *rara avis* imprescindible, un accidente fortuito que el mundo necesita. Existe por méritos propios, no por ambiciones capitalistas, caprichos hedonistas o compromiso popular. Por cierto, ya que hemos llegado hasta aquí os daré un regalo: Swery ha insinuado estar trabajando en una segunda parte. Creer en su palabra o sospechar que estamos ante otro 'Shenmue 3' ya depende de nosotros. La gran lección final de este juego precisamente es esa: somos libres de tomar nuestras propias decisiones, aunque ellas nos condenen para siempre. Y el tiempo, hasta en los videojuegos, gira en una única dirección.





AS ABOVE, SO BELOW

Uninvited

por Pedro J. Martínez

Justo en la intersección entre lo único y lo pasado de moda, entre la aventura de terror y el cuento de hechiceros, entre el *hermeticismo* más sombrío y la maldición gitana por rechazar una ramita de romero, ahí está 'Uninvited'. Dentro de las MacVentures —una serie de aventuras gráficas que ICOM Simulations desarrolló para Macintosh y que compartían tono e interfaz—, el juego de la mansión encantada ocupa un lugar un tanto marginado entre la frescura que supuso 'Deja Vu' un año antes y el exitazo de 'Shadowgate' un año después. Integradas en varias ventanas (imagen, texto, inventario, acciones,...), como cualquier otra aplicación no lúdica, las MacVentures supusieron para muchos el primer acercamiento al fenómeno *point-and-click*, aunque hayan sido engullidas por el olvido como un eslabón perdido entre las aventuras conversacionales y los primeros logros de Sierra y Lucasfilm.

Como en tantas películas de terror de serie B, es el mal —así, en abstracto, y con un batiburrillo de mitologías que ríete tú de los 'Castlevania'— el que atrae a los incautos viajeros hasta sus fauces por medio de un no-tan-casual accidente. A partir de ahí, con nuestro hermano desaparecido y nuestro coche estampado contra un árbol y a punto de estallar, comienza una aventura en primera persona donde cualquier paso en falso se paga con un Game Over. La condescendencia se queda en la posibilidad de salvar la partida en cualquier instante aunque ésta pudiera estar ya condenada al fracaso, incluso desde muy al principio. A la práctica totalidad de las criaturas y entes que vagan por la mansión y sus aledaños les hace muy poca gracia la idea de

tener compañía, por lo que una prolongada estancia en la misma puede acabar con nuestra cordura y hacer que engrosemos la lista de seres hostiles a la espera de carnaza. Quizá, la única forma de librarnos del horror sea golpear nuestro coche recién estrellado y morir envuelto en llamas en los primeros segundos de juego.

Como es recurrente en las MacVentures, existe un límite de tiempo que se implementa en forma de turnos, así que cada partida se enfoca con la idea ya no de ganar, sino de realizar algún descubrimiento o tener alguna idea feliz, y volver a intentarlo otra vez. Los puzles están desprovistos de cualquier traza de complejidad en tanto que un movimiento o dos será lo único que se nos solicite para despacharlos; sin embargo, lejos de ser un juego fácil, 'Uninvited' yerra en la propia concepción de la cadena lógica y la disposición de pistas, haciendo que la solución a un buen puñado de enigmas sea pura arbitrariedad. Era 1986, y los principios que ahora asumimos inamovibles de lo que debe ser una buena aventura gráfica estaban lejos de divisarse. Se nota en aspectos tan confusos como permitirnos coger cualquier objeto que hallemos en la mansión, por más que la inmensa mayoría sean totalmente inservibles. 'Uninvited', pues, busca más la inmersión que el juego, pero entre su inconsistencia y sus rupturas de la *consecutio* se esconde el ingenio bienintencionado y el compromiso de no hacer dos puzles iguales, resultando muy satisfactorio cada pequeño paso adelante.

Consciente de su brevedad, 'Uninvited' logra manejar con agilidad su variedad de escenarios, y tan pronto logramos salir del *claustrofóbico* caserón acabamos en un laberinto lleno de zombis —lo suficientemente enrevesado como para hacerse un hueco en mi libreta cuadriculada, entre las anotaciones para esta crítica—. Aunque pudiera parecer mentira, entre tanta *monster party* queda espacio para el trasfondo, sencillo y funcional, donde los diarios del maestro, el alumno y el sirviente nos hablan de traición y hechizos, justificando el tronco de la historia pero dejando todo lo demás a su libre albedrío. Lo cierto es que, jugando a cualquiera de las cuatro, uno puede entender el éxito de las MacVentures: detrás de su torpeza y lo primitivo de su planteamiento asoman detalles de genio, y algunas salidas de tono humorísticas están tan bien encajadas que se vuelven inolvidables. De ahí que, tras su salida, 'Uninvited' y el resto de MacVentures fueran portadas a infinidad de sistemas: desde Commodore 64 a PC y desde Atari ST a Amiga. Cada nueva versión implementaba mejoras en lo visual y los efectos sonoros, o lo adaptaba dentro de sus posibilidades... hasta que Kemco desarrolló la versión de NES.

'Uninvited' para la primogénita de Nintendo —que nunca llegó a Europa— elimina de un plumazo la mayor parte de las



Nunca confíes en Escarlata O'Hara

Si tuviera que elegir uno de los momentos de 'Uninvited', más allá de valores históricos y contextos extraordinarios, ése sería el primer encuentro con la dama del pasillo. Vestida como Escarlata O'Hara en 'Lo que el viento se llevó' —sombrilla de mano incluida— y vuelta de espaldas a nosotros, cualquier movimiento mal calculado nos podía arrastrar al horror infinito. En la versión de NES, ese momento se reforzó con una melodía amigable, generando esa calma que hacía sospechar lo peor. El próximo paso, tras girarse hacia nosotros, era sufrir una horrible agonía acompañada de la imagen de la calavera que coronaba cada una de nuestras muertes: algunas tan tontas como "usar" hacha en "uno mismo", otras tan injustas como entrar en un lugar y quedar encerrado para siempre, pero desde luego ninguna tan emblemática como la de la falsa *señorita Escarlata*. Que Kemco usara su imagen en la portada de su adaptación para NES estaba más que justificado.

Zojoi y la redención de las MacVentures

David Marsh y Karl Roelofs, antiguos trabajadores de ICOM Simulations y las principales mentes detrás de cada detalle de las MacVentures originales, formaron en 2012 la compañía Zojoi. Tras desarrollar vía Kickstarter un remake de 'Shadowgate' y hacerse con los derechos de las cuatro aventuras gráficas originales (realizadas para Mac con su inconfundible blanco y negro), así como las versiones para Apple IIGS, consiguieron hacerse un hueco en Steam entre finales de 2014 y principios de 2015, ofreciendo una experiencia cercana a la emulación pero de forma completamente legal. Zojoi, de momento, no ha hecho otra cosa que proteger su legado —sin duda algo encomiable— pero, quién sabe, quizá haya en Marsh y Roelofs una renovada ambición por crear videojuegos tras casi una década dedicados a diseñar programas para tragaperras.

frustraciones: adiós límite de movimientos, hasta nunca partida no solucionable, hola pistas en su lugar y momento adecuados. El precio de todo esto, claro, era renunciar a la comodidad del ratón y la agilidad de la interfaz de las computadoras por la rocosa y antinatural cruceta; pero por si todavía hacía falta otro motivo de peso, Kemco añadió de su propia cosecha una banda sonora sorprendentemente acertada a cada una de las MacVentures que adaptó a la NES, tratando de compensar así la incomodidad y la estúpida censura de Nintendo. Entre cambios cosméticos, como tener que rescatar a nuestra hermana en lugar de nuestro hermano, se rebajó un par de niveles la explicitud de las narraciones, especialmente en las muertes, así como el simbolismo de sus imágenes. Y claro, no es lo mismo una inocente estrella blanca que un pentagrama invertido en la alfombra del salón.

Quizá, si lo pensamos bien, el título era mentira: sí que habíamos sido invitados a la mansión. Es más, nos habían empujado hacia dentro y cerrado las puertas para impedir cualquier tipo de huída. El pastiche terrorífico podía parecer ridículo a los ojos del que mira de refilón, pero si le dábamos tiempo, 'Uninvited' era capaz de pronunciar unas palabras mágicas y dejarnos pegados a la pantalla con los hombros contracturados y el corazón esperando el siguiente ataque cardíaco.



Inve...

Click to continue

YOURSELF

Hall

Exits

1.UNV

You have gotten the attention of the mysterious lady. She turns to face you. Her face is devoid of any flesh. You are frozen with horror as she begins ripping your body into a bloody mess.

inventory

Click to continue

SELF

Cave

Exits

spider

This cave is inhabited by a giant arachnid. Its eight large hairy legs stick into the mud. In a moment the huge creature attacks you from above. It [crushes] your tiny body in its large, powerful jaws.



Lone Survivor

por Pablo Saiz de Quevedo

Escribía Stephen King en 'Desesperación' que Dios es cruel, no porque tome una vida a capricho, sino porque a veces toma las vidas de los que quieres y, aun así, te pide que sigas viviendo. Para el que logra salir vivo de una tragedia, la culpabilidad por seguir respirando y la envidia del destino de los que murieron son ese «perro que ni me deja ni se calla/siempre a su dueño fiel, pero importuno» del que hablaba Miguel Hernández en uno de sus más famosos poemas. 'Lone Survivor' nos viene a hablar de esa condena bajo la envoltura de un peculiar *survival horror* de estilo retro y perspectiva bidimensional horizontal, obra del diseñador indie Jasper Byrne basada en su propio *demake* de 'Silent Hill 2'.

Al igual que el juego de Konami, 'Lone Survivor' nos pone en la piel de un ser humano corriente en medio de un entorno urbano de pesadilla. Nuestro protagonista, al que el juego no da otro nombre que *Tú*, lleva un tiempo indeterminado atrapado en un edificio de apartamentos, rodeado por criaturas similares a zombis sin rasgos faciales, y tomamos control de él en el día en que por fin se anima a intentar escapar. Lo que debería ser una tarea fácil se complica gracias a viejos conocidos de cualquier *survival* de corte clásico: monstruos en posiciones estratégicas, puertas atrancadas, extraños personajes que podrían —o no— ser fruto de los delirios del protagonista y que le ofrecen una ayuda que

podría —o no— costarle cara a largo plazo, y hasta ocasionales visitas oníricas a un teatro que parece una versión en azul de la Logia Negra de 'Twin Peaks'.

La clave de la jugabilidad de 'Lone Survivor' no está tanto en enfrentarse a los monstruos, cosa que haremos más a través del engaño y la evasión que del combate directo: reside en controlar que la cordura de nuestro avatar se mantenga lo más intacta posible en el transcurso de sus desventuras, algo que sólo podremos lograr si le mantenemos bien alimentado, regulamos su ciclo de sueño, y evitamos ceder a nuestros impulsos más violentos. Rapiñar una bombona de gas para la cocina o volver a la cama —que hace las veces de punto de guardado— cada cierto tiempo se convierten en acciones decisivas para que nuestro antihéroe guarde alguna esperanza de acabar la historia con algo parecido a un final feliz; por contra, solucionar todo a tiros y dejar que el hambre y el sueño hagan presa en nosotros nos encaminará a otro destino más sombrío. La mecánica logra dotar la acción de tensión extra sin convertir el juego en un tedioso *simulador de rapiña*, el vicio principal que la crítica atribuye a los juegos de supervivencia modernos.

Los niveles, por su parte, resultan algo liosos de navegar debido a la perspectiva bidimensional, sobre todo a partir de que llegamos al sótano del edificio; no pocas veces tendremos que pararnos a consultar el mapa para asegurarnos de que estamos yendo hacia el lugar correcto, y en las ocasiones en las que eso no es posible —como la angustiosa persecución a la que nos somete uno de los dos *jefes* del juego— es demasiado fácil pararse ante la oquedad equivocada y perder unos preciosos segundos leyendo a *Tú* advertirnos que "POR AHÍ NO, MEMO".

La música, compuesta e interpretada por el propio Byrne, reproduce con gracia el estilo de Akira Yamaoka en la mayoría de piezas, aunque también se permite concesiones como un tema de título con percusión al estilo del 'Clubbed to Death' de Rob Dougan o alguna que otra pieza jazzística para los momentos de la historia más *twinpeaksescos*. El sonido también tiene referencias a 'Silent Hill', en forma de los chirridos de estática que emiten los enemigos.

Pero, al final, todo esto sólo es el andamiaje que sostiene lo principal, que es la historia de este *superviviente solitario* y de por qué merece ser denominado así. El ruinoso edificio del que intenta escapar y las calles que lo rodean son, al igual que la población de Silent Hill, un

LA CLAVE DE LA JUGABILIDAD DE 'LONE SURVIVOR' RESIDE EN CONTROLAR QUE LA CORDURA DE NUESTRO AVATAR SE MANTENGA LO MÁS INTACTA POSIBLE EN EL TRANSCURSO DE SUS DESVENTURAS

Elige tu veneno

En la tradición del *survival horror* al estilo 'Silent Hill', el juego tiene varios finales alternativos, dependiendo del nivel de cordura con el que *Tú* acabe. En el juego original había tres desenlaces posibles: el verde, si manteníamos un nivel de cordura aceptable; el azul, si nuestra cordura acababa por debajo de la media exigible; y el rojo, si terminábamos el juego con la salud mental bajo mínimos. 'The Director's Cut' añadió a éstos el final blanco, sólo lograble en el *New Game +* y maximizando la cordura, y el amarillo, obtenible tras lograr el final blanco y equivalente al final OVNI de los 'Silent Hill'.



Un accidentado montaje del director

Para celebrar el lanzamiento del juego en PSVita, Jasper Byrne lanzó una actualización gratuita para el juego, con el subtítulo de 'The Director's Cut' en referencia a uno de los secundarios más memorables del juego. La actualización añadía dos nuevos finales y un modo Experto, en el que debíamos completar el juego sin mapa ni indicadores de interacción; por desgracia, la actualización incluía un *bug* por el que las partidas guardadas en modo normal pasaban al modo Experto una vez cerrado el juego, el cual todavía no ha sido solventado.

Purgatorio para poner a prueba el alma del protagonista; los pocos personajes no hostiles que encontramos representan los distintos destinos que nos esperan al final del camino, y nos intentan atraer hacia la opción que encarnan como modernos tentadores o ángeles; y todas las pistas que vamos descubriendo, ya sea mediante notas abandonadas o crípticas transmisiones de radio, nos van sugiriendo que nuestro anónimo antihéroe arrastra alguna clase de tragedia en su pasado, relacionada con la mujer de azul que a veces aparece en sus sueños o en la realidad. *Tú* se siente culpable por estar vivo en un mundo en el que todos están muertos o convertidos en horrores sin rostro, por no recordar quién diablos es la muchacha de azul y —sobre todo y ante todo— por esa tragedia que ha olvidado y de la que todo el juego no es más que una representación simbólica. Y corresponderá a nosotros destruirle siguiendo el camino fácil, o bien ayudarle a perdonarse tomando el sendero estrecho y empinado.

RESIDENT EVIL

EL TERROR QUE VINO DE OSAKA

por Alejandro Patiño



Julio de 1998. Extraños casos de asesinato asolan las inmediaciones de Raccoon City, una ciudad del medio oeste americano cercana a las montañas Arklay. Habiendo encontrado varias víctimas con mordeduras, se envía al equipo Bravo, perteneciente al grupo de élite S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Service). Tras perder el contacto con su helicóptero, interviene el equipo Alpha (también de S.T.A.R.S.) para investigar lo sucedido. Un accidentado reconocimiento del lugar donde el radar perdió el contacto con el helicóptero hace que los miembros de Alpha tengan que huir y refugiarse en una misteriosa mansión.



Desde sus inicios, Capcom ha sido una compañía especial. Siempre ha tenido un talento diferente y único, cierto duende con las aptitudes necesarias para hacer avanzar esta industria. Sería imposible negar el enorme peso específico que tantas y tantas franquicias de Capcom tuvieron —y algunas aún tienen— en el sector. Licencias como 'Street Fighter', 'Mega Man', 'Breath of Fire', 'Final Fight' o 'Devil May Cry' se unen a títulos muy originales, de un aire fresco y desenfadado, pero que atesoran una enorme calidad: títulos como 'Super Puzzle Fighter' o la saga 'Power Stone', por poner un par de ejemplos. Pero si tuviéramos que elegir únicamente una franquicia que haya definido el camino de Capcom, me temo que no habría acuerdo fácil. 'Street Fighter' —dirán casi todos—, pero si nos paramos a pensar un poco... hubo un tiempo en que Capcom dejó de vivir de los *hadokens* de Ryu. Artistas del píxel, genios de la lucha, ingenieros del *beat 'em up*, en Capcom lo pasaron bastante mal con el salto a las tres dimensiones. Por suerte hubo cierto loco bajito llamado Shinji Mikami, que vendría a darles su franquicia estrella durante las generaciones de 32 y 128 bits.

Se antoja imposible no mencionar aquí los referentes de 'Resident Evil', que a Capcom siempre le gustó fijar en 'Sweet Home', una curiosa mezcla entre aventura gráfica y RPG ubicada en una tétrica mansión infestada de peligros. Cierto es que la franquicia hereda de este título de Capcom para Famicom parte de sus mecánicas de aventura gráfica, pero siempre estuvo en mayor sintonía con 'Alone in the Dark', especialmente por su búsqueda de un entorno más cinematográfico a pesar de su desarrollo aventurero, pero también por la inclusión de la acción como elemento diferenciador respecto a los combates por turnos de 'Sweet Home'. Es preferible, sin embargo, buscar los referentes de 'Resident Evil' en el cine. Se lo ha comparado con 'Alien: el octavo pasajero' (Ridley Scott, 1979) y hasta con 'Tiburón' (Steven Spielberg, 1975), pero es evidente que el mayor referente de 'Resident Evil' siempre ha sido —y ojalá lo siguiera siendo— la obra de George A. Romero. 'La noche de los muertos vivientes' es una obra de culto

que se escribe con mayúsculas en el vocabulario de todos y cada uno de esos aficionados al terror de serie B que hay ahí afuera; una cinta sencillamente insuperable, la primera y la mejor de su género, que orina con saña sobre las interpretaciones modernas del fenómeno zombi —léase 'The Walking Dead'—.

'Resident Evil' llegaba en la mejor época posible para el florecimiento de un juego de terror, con el campo sembrado de un cada vez más flagrante vacío del sector en el género de los sustos; abonado por unos avances tecnológicos que favorecieron la inmersión y recreación de mundos complejos; y regado por el ansia de unos consumidores que habían crecido devorando material ochentero de la edad de oro del terror, pasando de ser tímidos adolescentes a adultos con ingresos y una máquina de Sony en el salón.

En lo técnico, 'Resident Evil' apostaba —muy inteligentemente— por la utilización de escenarios pseudo-3D prerrenderizados en 2D, para alcanzar mayores dosis de realismo con el limitado potencial de las consolas y ordenadores de la época, y permitiendo que casi todos los recursos se centraran en los personajes modelados en 3D. Las cámaras fijas contribuían a hacer los juegos mucho más cinematográficos y a mantener el suspense derivado de ver únicamente aquello que la cámara nos quería mostrar en cada momento. Sólo faltaba añadir una misteriosa trama repleta de intrigas y efectistas giros que —al estilo más japonés— siempre fue conducida por unos personajes estereotipadamente icónicos, para terminar de atrapar a un público que se enfrentaría a algo diferente a una matanza de monstruos. El objetivo de 'Resident Evil' era sobrevivir a la pesadilla, y hacerlo siempre requirió mucha más planificación e investigación que habilidad. Era necesario darle mil vueltas a los escenarios, evitando las zonas nuevas hasta ir lo suficientemente preparado, efectuar mil paseos para cargar con hierbas medicinales a un baúl tan mágico como práctico, o recordar que nos habíamos dejado una bajo las escaleras del ala este por si nos cogía aquel zombi que siempre tratábamos de esquivar. Sobre un núcleo basado en la búsqueda, combinación y utilización de objetos tan clásica de las aventuras gráficas tradicionales, se añadía un poquito de gestión y optimización de recursos, así como las dosis de acción necesarias para llegar al gran público.

Era 1996 y 'Resident Evil' había nacido. El juego de los zombis, aquél del virus-T, el de la mansión a las afueras de Raccoon City. El del doblaje horroroso y la confusa narrativa. Aquél que medía cada esquina; el único juego donde aprendimos a regatear sin una pelota. El que inició el mito desde cero, antes de los sobresalientes exagerados o las exclusivas dolorosas. Era el nacimiento de una franquicia cuyo éxito llegó de la nada. Y no tardó en demostrar que había llegado para quedarse.

Los virus de Resident Evil (I)

Virus progenitor: El primero de los virus aparecidos en la saga, fue descubierto por Ashford y Spencer mientras estudiaban el virus del ébola. Posteriormente, también Marcus se añadiría a las investigaciones, fundando los tres juntos la corporación Umbrella.

Virus-T: Las primeras investigaciones con el virus progenitor en busca de la creación de armas biológicas dieron resultados al añadir a la cepa el ADN de una sanguijuela. El virus Tyrant (T) provocaba mutaciones tanto en animales como en humanos que, sin embargo, no solían responder con inteligencia. Sólo algunos sujetos parecían responder adecuadamente. La liberación de este virus causó el desastre de Raccoon City.

Virus T-Veronica: Una variación del Virus-T descubierta por la jovencísima Alexia Ashford al experimentar con otro virus extraído de una hormiga reina. Se trata del primer virus que permite al sujeto expuesto mantener todas sus capacidades mentales intactas, incluso incrementarlas ganando cierto tipo de mente-colmena. Las incontrolables mutaciones que causa el virus en humanos debían ser controladas por una solución salina en la que el sujeto debía hibernar durante quince años, logrando incluso que estas mutaciones fueran reversibles. Este virus causó la infección de la isla Rockfort.



UNO: LA MANSIÓN DE RACCOON CITY, UN VIRUS LLAMADO T Y UNAS GAFAS DE SOL HORTERAS

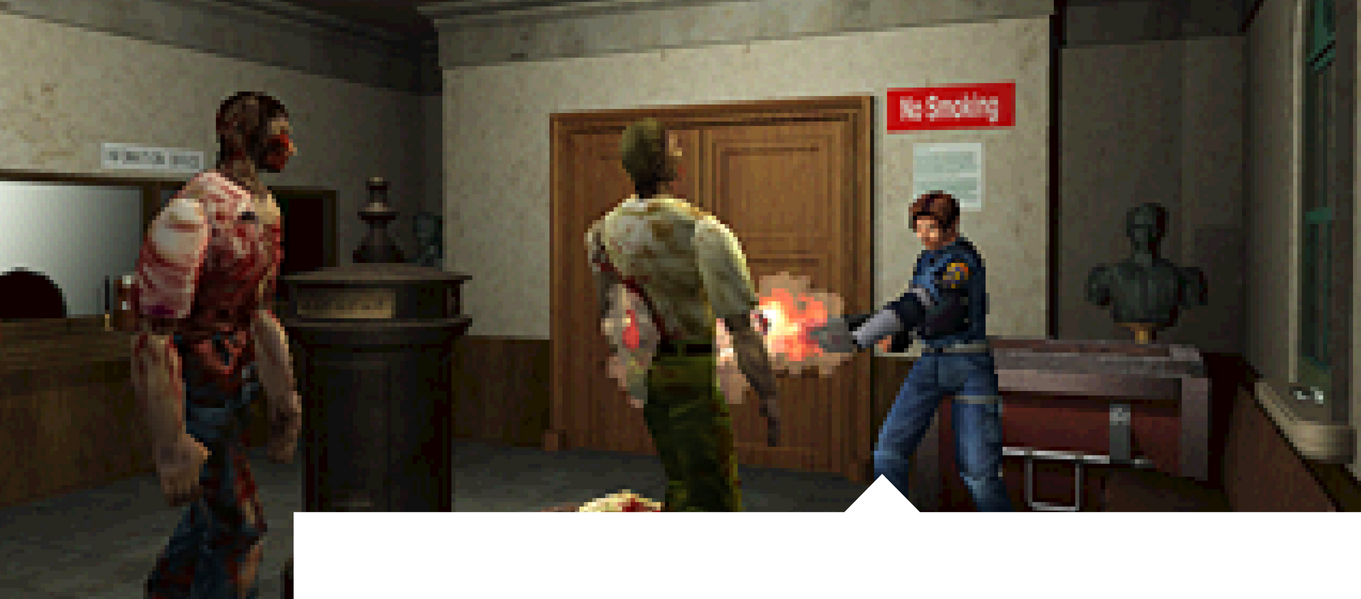
Seguramente el más querido de toda la serie, el primer 'Resident Evil' tiene esa magia especial que se pierde en parte en las secuelas. Tras los acontecimientos que ya todos conocemos, el equipo Alpha llega a una misteriosa mansión cerca de Raccoon City, donde emprenderán una investigación que revelará un terrible secreto.

'Resident Evil' es el causante de que sigamos mirando las ventanas de cualquier escenario de videojuego con recelo. De que carguemos el arma antes de abrir un armario o grabemos partida antes de recoger un objeto de trama. Verdadero experto en tensión contenida y maestro en crear el clima adecuado para que cada esquina o puerta sea un mal trago.

La magia de este capítulo reside precisamente en que se basa en una investigación. El jugador —al igual que los protagonistas, Chris Redfield y Jill Valentine— ignora la naturaleza del horror que vivirá en la mansión, y es por ello que cada pequeño retazo de información en forma de diario o informe adquiere una importancia capital. El jugador se acostumbra pronto a los zombis y a los perros, a la lúgubre melodía y al papel pintado enmohecido. Llega un momento que incluso se acostumbra al "¿qué habrá tras esa esquina?". Y cuando llega el momento en que la jugabilidad ya no supone sorpresa alguna, deseamos seguir conociendo sobre los sobrecogedores experimentos llevados a cabo por la multinacional Umbrella Corp. en la mansión Spencer. Pero no todo es lo que parece, y la naturaleza de algunas de las sorpresas vividas en este capítulo no será revelada hasta mucho más adelante.

Este primer capítulo cuenta con una *remake* de indudable calidad, que actualiza el juego en lo técnico y añade algunos apuntes que redondean la trama, casándola con acontecimientos posteriores.





DOS: LA COMISARÍA DE RACCOON CITY, EL VIRUS G Y UNA NIÑA LLAMADA BIRKIN



Evolución natural del primer 'Resident Evil', esta secuela directa nos muestra una Raccoon City ya consumida por el virus T, al tiempo que introduce una nueva trama mucho más elaborada y un guion infinitamente más cuidado. No son pocos los que encumbran esta entrega como la mejor de la serie. La saga busca en esta iteración expandir su universo, dotando a la comisaría y todo su entorno de un lenguaje propio que aún hoy día perdura, unos enemigos cada vez más peligrosos y carismáticos y una historia que entretiene y además sorprende. Para regocijo de los jugadores, la trama se complica y enrevesa, retorciéndose en torno a un segundo virus: el virus G, esta vez mucho más agresivo y de mayor rapidez en la mutación.

Como novedad, se decidió implementar un planteamiento de juego muy original basado en escenarios. Había que completar el juego con cada uno de los dos personajes —Claire Redfield, la hermana menor de Chris, y Leon Scott Kennedy, un policía novato en su primer día— para obtener el verdadero final; pero además, lo que hiciéramos con el personaje elegido en la primera partida (Escenario A), tenía su consecuencia en la segunda partida con el otro personaje (Escenario B).

Al enorme carisma de los personajes principales y secundarios —sobre todo de la pequeña Sherry— se une un desarrollo más variado en escenarios algo más abiertos, donde someterse a los más inesperados sustos es más fácil que nunca.



TRES: LA LETAL DAMISELA EN SU DÍA LIBRE, SU NÉMESIS Y LOS MERCENARIOS

Por si una enorme comisaría de policía y sus alrededores no fueran suficientes, 'Resident Evil 3: Nemesis' extiende la infección a toda la ciudad de Raccoon City, en un desesperado intento por ofrecer más y mejor. Con una trama dividida en dos bloques, la acción se traslada a la enorme urbe unas horas antes de los sucesos acaecidos en la segunda entrega, y termina al poco de que Claire y Leon acaben su peligrosa aventura. Por el camino, un sinfín de desventuras, y una oscura trama urdida por Umbrella para taparlo todo.

Las palabras que definen 'Resident Evil 3:Nemesis' son reciclaje y apresuramiento. Con un desarrollo paralelo al del 'Resident Evil Code: Veronica', lo único reseñable del título es la inclusión de Nemesis, una arma biológica creada por Umbrella y programada exclusivamente para acabar con los S.T.A.R.S., que aparecerá de repente —armado con su lanzacohetes— en varios puntos de la aventura, listo para subirnos las pulsaciones y enfrentar a Jill y su amigo Carlos Oliveira a la disyuntiva de luchar o huir.

Narrativa expedientada

Uno de los grandes aciertos de 'Resident Evil' es el de recurrir a los propios escenarios para contarnos historias a través de objetos escondidos. Desde diarios personales hasta informes oficiales, pasando por algún registro de audio transcrito o un dibujo en una hoja de papel. Raccoon City, el pueblo de la España rural o una casucha en mitad de un pueblo chabolista en África, todos ellos son escenarios que cuentan una historia de muerte y violencia. Las gentes que allí habitan tienen buenas historias que contar, y leer estos extractos ayuda a descubrir parte fundamental de la trama.



CODIFICADO: LA ISLA ROCKFORT INFECTADA, LA HORMIGA REINA ASHFORD Y LOS HERMANOS REDFIELD A LA ANTÁRTIDA

Los virus de Resident Evil (II)

Virus-G: William Birkin trabajó con el virus-T intentando encontrar una cura para el cáncer. En cierto momento decidió probarlo con ADN de reptiles, dando lugar a la primera cepa del virus Gene (G). Los síntomas del virus G causaban rápidas mutaciones en cualquier organismo infectado, aunque cada uno de los sujetos expuestos reaccionaba de manera diferente. El primer humano infectado fue Lisa Trevor, la hija del guardabosques, aunque donde mejor podemos apreciar sus efectos es en su mismo creador, el doctor William Birkin. Es importante señalar que el virus-G no produce zombies: la infección de Raccoon City era a causa del virus-T, mientras que el virus-G de 'Resident Evil 2' sólo lo portaba Birkin.

Las plagas: Descubierto por la secta de Los Iluminados en España, este virus es en realidad un parásito que se reproduce poniendo huevos en nuevos sujetos, quedando éstos infectados en el momento de la eclosión. El parásito parece reconocer a aquellos infectados y les tolera, pero vuelve a los sujetos extremadamente violentos contra todo aquel que no padezca la infección. Se trata del virus de la España rural que visita Leon.

Uróboros: Basado en una cepa formada a partir de progenitor y las plagas, elaborada por Albert Wesker y Excella Gione, Uróboros es el virus más peligroso de todos. Es capaz de convertir la materia en enormes masas de sanguijuelas que devoran a cualquiera que no esté capacitado para albergarlo, creando así una *selección natural* que trata de asegurar el dominio del virus. Es el virus al que Chris y Sheva se enfrentan en África.

Virus-C: El virus Chrysalid (C) se elaboró a partir del T-Veronica y una muestra de sangre de Sherry Birkin. Es capaz de crear individuos inteligentes, capaces de coordinarse e incluso utilizar armas de fuego.

Tres meses han pasado tras los acontecimientos acaecidos en la extinta Raccoon City, y la señorita Redfield ha continuado investigando sobre las pistas que arrojaba el "Memorando de Umbrella", obtenido de entre los informes del laboratorio de Birkin. Tras irrumpir en la sede americana de Umbrella en busca de respuestas, es apresada y enviada a una prisión del gobierno en la isla Rockfort. Lo que empezará siendo una misión de huida acabará convirtiéndose en una aventura épica: una historia sobre fraternidad, intrigas, traiciones y un sobrecogedor secreto que sólo descubriremos en el capítulo que más luces ha arrojado jamás sobre la trama de la franquicia.

'Resident Evil Code: Veronica' es el primer título de la franquicia que abandona los escenarios en dos dimensiones en pos de una recreación enteramente tridimensional, que logró inaugurar el 3D en la saga como un referente gráfico de su época. No fueron pocos los que compraron una Dreamcast por culpa de este juego, seguramente el más completo, largo y con mejor guion de toda la franquicia.

Claire deberá colaborar con su hermano Chris y con Steve Burnside, un joven malcarado e irresponsable que comparte su suerte en la prisión, en un capítulo que pese al cambio técnico conserva todas las virtudes y carencias de sus predecesores. Jugabilidad clásica maximizada a través de *zooms* y ligeros acompañamientos de cámara disponibles gracias a las tres dimensiones, perdiendo en parte el detalle de los escenarios prerrenderizados. Las investigaciones de los Redfield les llevarán hasta la Antártida, donde más muerte y revelaciones aguardan.



CERO: EL ECLIPTIC EXPRESS, EL VIRUS PROGENITOR Y UN TRÍO MALVADO DE AÚPA

Tras la explosión de la trama en 'Resident Evil Code:Veronica', una vuelta a los orígenes y a lo icónico de los primeros compases de la franquicia. 'Resident Evil Zero' recuperaba las andanzas del equipo Bravo antes de que los Alpha hicieran acto de presencia, y nos pone a los mandos de la jovencísima Rebecca Chambers, que ya colaboró con Chris en ambas versiones del primer juego.

Este capítulo —al igual que el *remake*— vuelve a los escenarios prerrenderizados, demostrando que las bonanzas del 3D sucumbían ante el grado de detalle de esta técnica, poniendo en pantalla el que —junto con el *remake*— es sin duda el juego más bonito de la franquicia. Pero es éste el único indicio de conservadurismo que observamos en el juego, ya que 'Resident Evil Zero' llega para cargarse algunos de los pilares de la franquicia de un plumazo. Para empezar, ya no tendremos que elegir un sólo personaje, sino que podremos manejar tanto a Rebecca como al expresidiario Billy Coen, un tipo duro con el carisma de un zapato que ayudará a nuestra médico favorita en sus investigaciones. El sistema permite alternar el control entre ambos personajes e incluso separarles, y el personaje no controlado por el jugador se defenderá y nos seguirá si así se lo indicamos a la IA. Además, ahora podemos soltar objetos en el suelo, y los baúles dejan de ser portales mágicos interconectados. Todo esto junto deriva en varios rompecabezas necesarios para avanzar, en los que ambos personajes deben colaborar de manera tan obtusa y falta de gracia que sin duda constituyen —lamentablemente— lo peor de un juego que, aún así, se sitúa entre los mejores de la saga.

La trama del título nos narra los tejemanejes del trío formado por los tres malvados fundadores de Umbrella, revelando gran parte de información sobre el virus progenitor, a partir del cual se desarrollaron las cepas de T, G y posteriores virus de la franquicia.

CUATRO: LAS PLAGAS, EL GUARDAESPALDAS DEL PRESIDENTE Y UNA ESPAÑA PROFUNDA DE ACENTO EXTRAÑO

Música para morir, por favor

La banda sonora de la franquicia alterna temas principalmente ambientales, que buscan más bien sugerir un clima de relativa tranquilidad y amenazadora calma. Los temas de la mansión Spencer o de la comisaría de Raccoon City son un buen ejemplo de cómo la música de la franquicia no busca acompañar, sino más bien introducir al jugador en la acción. Desde los momentos de mayor tranquilidad hasta los sustos más inesperados, los juegos de 'Resident Evil' cuentan con un tema para cada momento, logrando que la música se respire y llegue a formar parte del opresivo ambiente en el que han de moverse nuestros protagonistas.

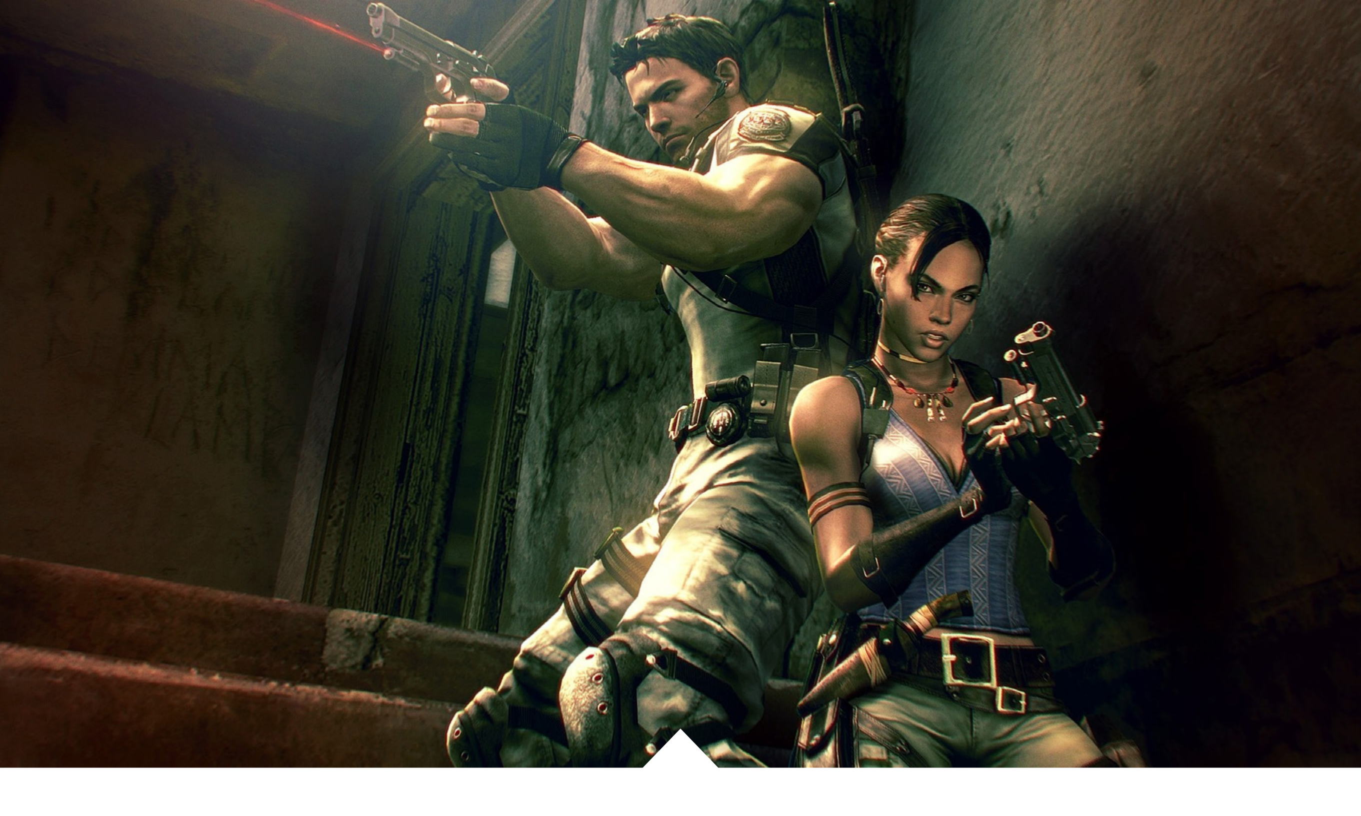
'Resident Evil 4' volvía tras mucho tiempo de espera a recuperar el *timeline* tras los eventos acaecidos en la Antártida y, sin embargo, continuaba dejándonos con las ganas de conocer. Como si nada de aquello hubiera pasado nunca, esta cuarta entrega nos presentaba a un Leon S. Kennedy que se había convertido en el guardaespaldas del presidente de los Estados Unidos en una misión para rescatar a su hija, raptada por una marginal secta de españoles sedientos de sangre. Leon viaja a España y pronto encuentra a Ashley, a la que debe proteger de los iracundos españoles, que están afectados por una extraña infección semejante a un parásito, volviéndose agresivos sin perder ni un ápice de inteligencia.

'Resident Evil 4' supone un evidente punto de inflexión en la franquicia. A partir de este momento, los capítulos siguientes abandonarían todo su planteamiento en pos de un desarrollo enteramente orientado a la acción directa, con algún "encuentra este objeto" por aquí y algún "abre esta puerta" por allá, pero eliminando cualquier tipo de relevancia en cuanto a la economía de recursos y la supervivencia. 'Resident Evil' había muerto, pero lo hizo de la misma manera que nació: con un auténtico juegazo a la altura de las circunstancias.

'Resident Evil 4' popularizó la cámara al hombro en los *third person shooters*, al tiempo que daba una lección de ritmo, duración y variedad que pocos futuros exponentes del género pudieron alcanzar. Se trata de un juego redondo, que tan sólo cuenta con un punto flaco: una trama descafeinada.







CINCO: MEMORIAS DE ÁFRICA, EL RETORNO DE CHRIS Y UN VIRUS DE NOMBRE ENREVESADO

A partir de la quinta entrega, cuesta abajo y sin frenos. La franquicia daba el salto al multijugador, eliminando cualquier posible atisbo de miedo que pudiera quedarnos llevando encima más balas que dos regimientos juntos. Ya no había ni rastro de angustiosas esquinas o maquiavélicos planes urdidos a base de traiciones e intrigas. Nuestros queridos personajes daban paso a los extraños en los que se habían convertido tratando de emular a aquellos clónicos protagonistas de un hatajo de no menos clónicos *shooters* sin alma. La aventura de Chris Redfield y su contacto en África, Sheva Alomar, es un *shooter* como mínimo sincero, ya que nunca trata de disimular su apuesta total por la acción desenfrenada y la diversión multijugador.

El problema es que tampoco se trata de uno especialmente bueno. 'Resident Evil 5' cae en todos y cada uno de los errores en los que puede caer un *shooter*. La repetición de situaciones es una constante, pero también los escenarios *pasilleros* y el horroroso control. Su única bondad es el modo cooperativo, pero hay secciones del juego tan injustificadas y repetitivas que ni siquiera en compañía son disfrutables.

Las aventuras que Chris y Sheva vivirán en África para liberarla de la amenaza del nuevo virus Uróboros acabarán enfrentándoles a un viejo conocido con una cuenta pendiente. Respecto a la trama, a uno se le olvida de tanto pegar tiros y tiros. Por suerte.

SEIS: EL VIRUS C, UNA NO TAN NIÑA BIRKIN Y EL LEGADO DE LAS GAFAS DE SOL HORTERAS

‘Resident Evil 6’ acentúa la acción desenfrenada en su cruzada para encontrar su sitio dentro de un *target* lo más extenso posible de usuarios, y lo hace esta vez a través de un juego completo, con cuatro campañas diferenciadas y más tiros y descabelladas situaciones de las que podamos imaginar. Con la solera de las grandes superproducciones, Capcom apuesta por la diversión de digestión ligera, abandonando cualquier tipo de profundidad en el guion o la trama, al tiempo que pone a algunos de los personajes más importantes de la franquicia a pegar tiros con más plasticidad que sentido común.

Se trata de una aventura larga y tremendamente variada, que arrastra algunos problemas de ejecución, como el abuso de los *quick time events*. En su afán por contentar a todo el mundo, se queda entre dos aguas y termina sin brillar en ninguno de sus apartados.



SUBSAGAS PARA ABURRIR

Narrativa expedientada

Uno de los grandes aciertos de 'Resident Evil' es el de recurrir a los propios escenarios para contarnos historias a través de objetos escondidos. Desde diarios personales hasta informes oficiales, pasando por algún registro de audio transcrito o un dibujo en una hoja de papel. Raccoon City, el pueblo de la España rural o una casucha en mitad de un pueblo chabolista en África, todos ellos son escenarios que cuentan una historia de muerte y violencia. Las gentes que allí habitan tienen buenas historias que contar, y leer estos extractos ayuda a descubrir parte fundamental de la trama.

El tirón comercial que siempre tuvo la franquicia animaría a Capcom a elaborar varias series de subsagas, que ampliaban o completaban la trama principal más allá de los capítulos numerados —y de 'Code:Veronica'— , explorando en algunas ocasiones nuevos géneros e incluso coqueteando con los modos online antes de que fueran plenamente instaurados.

La primera de todas estas subsagas sería la conocida como **'Survivor'**, y contaba con tres títulos.

El primero, 'Resident Evil: Survivor', tenía un argumento original, situándonos en la isla Sheena, donde la malvada corporación Umbrella había establecido una planta para fabricar el arma biológica Tyrant en masa. Este primer episodio de la subsaga apostaba por trasladar la acción típica de 'Resident Evil' a un entorno en primera persona, elevando las dosis de acción pero descuidando la narrativa.

El segundo título, 'Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica' se trataba sencillamente de una adaptación de los hechos acaecidos durante los sucesos de Rockfort Island a un desarrollo arcade en primera persona, en el que debíamos ejecutar las misiones encomendadas en un tiempo concreto.

Finalmente, el tercer título, 'Resident Evil: Dead Aim' nos cuenta la aventura de Bruce McGivern, un agente de un comando especial de los Estados Unidos que se infiltrará en un crucero de lujo propiedad de Umbrella donde el virus ha sido liberado. 'Resident Evil: Dead Aim' alterna las vistas en primera y tercera persona, y aunque no lleva el "Survivor" en el título se le considera parte de la subsaga, al ser los tres únicos de la franquicia en permitir la vista en primera persona.

Posteriormente llegaría la subsaga **'Outbreak'**, que trasladaba en dos episodios las penurias de un grupo de civiles para sobrevivir en Raccoon City durante la pesadilla zombi. Se trata de dos títulos bastante inspirados, que utilizaban mecánicas cooperativas y además online dentro del desarrollo tradicional de la franquicia. Hasta tres jugadores podían cooperar para escapar de Raccoon City, utilizando las aptitudes y particularidades propias de sus empleos en la vida cotidiana. La mayoría de los personajes no disponían de armas desde el principio, aunque era posible improvisarlas con objetos de los escenarios.

La tercera de las subsagas llegaría a Wii bajo el nombre de **'Chronicles',** y explotaba las posibilidades del *wiimote* en un par de títulos *on rail shooter* que repasaban parte de la historia de la franquicia. Entre los dos, 'Resident Evil: The Umbrella Chronicles' y 'Resident Evil: The Darkside Chronicles', nos pondrían

al tanto de los hechos acaecidos en todos los episodios canónicos de la franquicia hasta el cuarto, y además nos brindarían un par de episodios inéditos que la completarían un poquito más. Se trata de productos muy correctos, con una clara orientación *fanservice*. Lo mejor de cara al entregado acérrimo de la franquicia sin duda era el poder coleccionar algunos de los archivos de mayor peso de toda la saga.

La cuarta subsaga sería **'Revelations'**, y consta —de momento— de dos títulos, el segundo de los cuales ha salido al mercado hace muy poco. En el primero de ellos —precuela de 'Resident Evil 5'— será de nuevo el tándem Jill y Chris el que deberá lidiar con un nuevo brote de virus dentro del enorme buque abandonado Zenobia. Con un desarrollo idéntico al utilizado por la franquicia a partir de la cuarta entrega, alterna secciones donde baja el ritmo y aumenta la incertidumbre con secciones donde deberemos disparar sin parar, logrando un ritmo adecuado y agradable durante todo su desarrollo. El segundo título se sitúa entre la quinta y la sexta entrega, y en él deberemos ayudar a Claire Redfield y Moira Burton —hija del S.T.A.R.S. Barry Burton— a escapar de una misteriosa isla donde se encuentran confinadas.





DIVERSIÓN ALTERNATIVA

En cuanto a *spin-offs*, el primero de todos ellos sería **'Resident Evil: Gaiden'**, una adaptación de la franquicia a Game Boy Color, en la que por primera vez podríamos controlar al carismático Barry Burton, nuestro S.T.A.R.S. de mediana edad favorito y uno de los personajes más queridos de la saga, que se infiltra en el transatlántico Starlight a la búsqueda de Leon, que se embarcó en una misión de investigación. El virus ha sido liberado en el transatlántico, y Barry y Leon deberán colaborar en este título atípico, en el que manejaremos al personaje con una vista similara los 'Metal Gear' de MSX, pero donde la lucha será a través de pantallas al estilo RPG y *quick time events*. Toda una rareza.

Más tarde llegaría **'Resident Evil: The mercenaries 3D'**, que se trata simplemente de una interpretación para 3DS de los modos mercenarios ya visitados en la cuarta y quinta entregas, con modo multijugador vía *wifi*. Su relevancia dentro de la franquicia es testimonial, más allá de la diversión que es capaz de proporcionar.

El último de los *spin-offs* de la franquicia sería **'Resident Evil: Operation Raccoon City'**, en el que —otra vez— enfrentamos los sucesos de Raccoon City, en esta ocasión desde la perspectiva de multijugador cooperativo y competitivo tan típica de los *shooters* más anodinos de los últimos tiempos. El caso es que el juego es divertido de jugar con amigos, a pesar de algunas malas decisiones que, junto con la ausencia de modos *offline* que le añadan empaque al conjunto dejan al juego como un producto mediocre que muy pocos disfrutarán.

'Resident Evil' es el ejemplo perfecto de que las franquicias se agotan cuando se sobreexplotan. Capcom apremió demasiado a la gallina de los huevos de oro con mil interpretaciones diferentes de los sucesos de Raccoon City, cortó una trama interesante tras 'Code: Veronica' donde nunca debió hacerlo para recuperarla más tarde cuando al usuario ya no le interesaba, y sobre todo, se equivocó con un cambio de género que siempre pudo ser más dilatado y suavizado. 'Resident Evil 4' es un buen título que conserva parte del ritmo de anteriores entregas, pero a partir del quinto episodio,la apuesta por la acción es demasiado descarada como para seguir vendiéndolo como si fuera un *survival horror*. El camino que debió tomar la saga hace tiempo fue el propuesto por el *remake* o 'Resident Evil Zero', ya que con él tenía identidad, en lugar de formar parte de un océano de clones sin gracia. Puede que los nuevos *pegatiros* de Capcom no sean tan malos títulos como a mí me parecen, pero lo que está claro es que ya no conservan ni un retazo de la esencia que tuvieron aquellos juegazos de los inicios de la saga. Y yo me pregunto... entonces... ¿por qué seguir llamándolos 'Resident Evil'?





MORIR ES EL COMIENZO

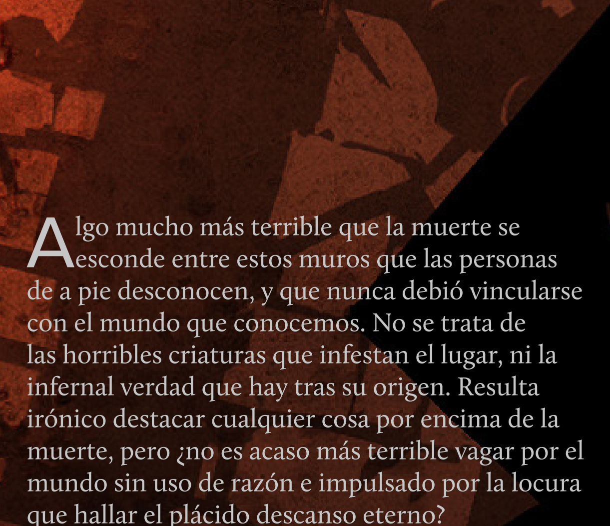
Desde el primer minuto, 'Alien: Isolation' nos susurra que vamos a morir. La estación espacial Sevastopol no atiende a leyes que ordenen su aleatoriedad tramposa: la muerte dibuja el mapa donde aprender a sobrevivir. Alien siempre fue erótico sin caer en la pornografía, mortífero pero sin vulgarizar la sensación de pérdida; tosco, mas nunca torpe. Cada extenuante hackeo, cada bengala mal tirada o cada puerta atascada es un paso en falso sobre nuestra seguridad: estamos en 1979, suspendidos en el cénit de la civilización, y llevamos en las venas la sangre de una heroína que derrotó con sus propias manos a la madre de todos los demonios. Nunca vencemos por cabezonería, sino por aptitud contrastada, siendo más inteligentes que ellos. Un juego de estrategia solapado sobre los mimbres conceptuales del terror más corpóreo y mucílago.



EN LO MÁS PROFUNDO DE LA MAZMORRA

Darkest Dungeon

por Víctor Paredes



Algo mucho más terrible que la muerte se esconde entre estos muros que las personas de a pie desconocen, y que nunca debió vincularse con el mundo que conocemos. No se trata de las horribles criaturas que infestan el lugar, ni la infernal verdad que hay tras su origen. Resulta irónico destacar cualquier cosa por encima de la muerte, pero ¿no es acaso más terrible vagar por el mundo sin uso de razón e impulsado por la locura que hallar el plácido descanso eterno?

Bienvenidos a 'Darkest Dungeon', donde no hay muerte con honor sino olvido. Donde el verdadero héroe destaca entre vulgares aventureros que apenas tienen una ligera idea del percal en el que pretenden introducirse, probando su valía no por el músculo o la inteligencia sino por un factor mucho más clave: ver retorcida su mente hasta rozar la demencia y, sin embargo, no sucumbir ante ésta, o ahogarse en ella y más tarde superarla demostrando el temple de un campeón.

Red Hook Studios quiso sorprendernos el año pasado con una receta hasta ahora única, elaborando una campaña de *crowdfunding* de un juego tan asombroso que superó la meta establecida para financiar el proyecto el mismo día que se inició, dejando claro que una idea tan excepcional era viable a unas cuantas horas de recurrir al micromecenazgo. El plato consistía en condimentar un videojuego con toques de *roguelike* y RPG, añadiendo un sistema de combate por turnos y, como guinda final, un apartado artístico estilo cómic y de ambientación gótica en 2D bastante impresionante, aportando una escena y temática que le viene como anillo al dedo.

Debo admitir que, en este caso en particular, ya desde un principio tenía la seguridad de que era una compra segura, y de que la obra iba a pegar tan fuerte en el panorama independiente como un terremoto. Con el juego al fin en mis manos, ya no albergo duda alguna, e incluso puedo asegurar que mis expectativas han sido superadas con creces.

Una vez terminada la misión principal, que hace de tutorial y toma de contacto, aparecerá la interfaz de la obra: el pueblo. Aquí se hallan distintos edificios, cada uno de los cuales tiene funciones específicas que nos abrirán un amplio abanico de posibilidades que explicaré más adelante. La mecánica principal del juego nos sumerge en la vida



de un aventurero como un trabajo, adentrándonos en diferentes mazmorras generadas aleatoriamente para ganar oro y distintas reliquias familiares que servirán para mejorar los edificios del susodicho pueblo. Ambos recursos son muy importantes, ya que serán necesarios para progresar, y el oro en particular habrá que administrarlo con cautela debido a que es imprescindible para equiparnos con todo lo necesario en cada misión y, por supuesto, para hacer uso de los distintos emplazamientos, adquiriendo mejoras y servicios para las distintas clases de aventureros.

Cuando el grupo se adentra en los oscuros pasajes ya no hay vuelta atrás, a menos que uno pretenda escapar y perder todo lo conseguido e invertido. Tenemos delante de nuestras narices un complejo repleto de habitaciones y deberemos cumplir la misión establecida, que al final desemboca en explorar las distintas habitaciones y sobrevivir a los eventos y encuentros aleatorios que hay de una a otra. Aquí es donde empieza a girar el engranaje principal del juego: el estrés mental. Hemos podido presenciar a lo largo de la historia del videojuego cantidad de títulos ambientados en mazmorras y con influencias típicas de 'Dungeons & Dragons', donde los héroes sufren un progreso y pasan de ser simples aventureros con ciertas habilidades destacables a grandes combatientes; pero esta obra en particular quiere aportar cierto realismo, dejando horribles y fastidiosas secuelas en las mentes de los personajes, quienes acumulan y sufren estrés que acaba desencadenando enfermedades y desequilibrios mentales en ellos, incordiando y volviendo locos a los demás a la par. Son muchos los elementos que pueden aumentar el estrés en un pobre jornalero, e incluso pueden llegar a ser presas de fobias ante situaciones específicas por interactuar con elementos repartidos por los niveles; pero no siempre todo tiene un trágico final, y algunos sacan a la luz su verdadera naturaleza y temple, superando sus miedos y aportando tenacidad al combate. Al final, todo se resume en



una selección de aventureros para agrupar a los que den la talla, los cuales tras cada misión necesitan de los distintos emplazamientos del pueblo para aplacar sus miedos y no sucumbir a la locura, así como para mejorar sus habilidades y equipamiento a medida que suben niveles, ganan experiencia en su trabajo y amplían sus posibilidades al mismo tiempo que se limitan mentalmente, haciendo más tedioso mantenerlos cuerdos. El jugador trata de hacer frente a todos esos costes con su capital, sufriendo siempre una posibilidad aleatoria de que sus machacados aspirantes a héroes caigan presas de sus vicios o creencias: todo depende de si hay malas noticias o no...

Es obvio que todo juego tiene su fin, y que tarde o temprano el jugador se coronará con algún que otro héroe que haya demostrado su valía finiquitando tan épica hazaña. Pero la cima de la gloria habrá sido alcanzada escalando sobre los cadáveres de los que fueron y trataron de llegar a saborearla. 'Darkest Dungeon' es un título terrorífico, ya que en cada misión el jugador expone su bien más preciado, y por ello necesita mentalización y preparación previa antes de embarcarse en la siguiente aventura. Esa dificultad tan brutal nace de la aleatoriedad a la que está sometida la mecánica de la obra, y aunque el margen de ésta crezca, siempre habrá valores bajos y altos dando carta blanca al azar. Este factor que se escapa de las manos al jugador, y que nunca llegará a controlar (aunque sí mejorar, sinergizar o ambas cosas), aterra, pero también hace sentir a uno como si los dados rodasen alrededor del monitor, teclado y ratón, sólo que estos valores oscilan entre números irregulares dentro del rol común.

En definitiva, la receta de Red Hook Studios funciona, y creo que la calidad del título sobrepasa lo común, haciéndolo destacar como futura referencia de "qué es un buen juego" bajo mi criterio. La desarrolladora ha alzado el puño, así que preparad vuestros monitores para un verdadero reto si creéis poder domar esta monstruosidad de obra.

LA VERDAD DEBE SER MOSTRADA AL MUNDO

Beta-7

por Fernando Porta

Nos acercamos al lugar de la cita inseguros. GameReport había recibido una llamada de un sujeto que se hacía llamar Beta-7, citándonos para desvelar los terribles efectos de cierto juego de Sega. Nos avisaba de que él ponía las condiciones, y nosotros tendríamos una exclusiva mundial: un trato demasiado apetecible. Entro en la habitación preparada para la entrevista, parecida a una sala de interrogatorios: ahí estaba el hombre que nos había llamado, con un pasamontañas negro, sentado, mirando al infinito. Nos saludamos. Preparo el equipo. Empezamos la entrevista.

BETA-7.COM

Asking Sega for just a shred of truth...

ENTER

Usted es...
Beta-7.

¿Por qué Beta-7?
Bueno... No puedo dar demasiados detalles. Aunque no sea la de antes, Sega no ha dejado de perseguirme durante estos años. Consiguieron silenciarme antes. No lo harán ahora. ¿Ha encendido la grabadora?

Sí.
Bien... Empecemos. Todos me conocéis. Soy Beta-7. La Anita Sarkeesian de los mitos. La Brianna Wu de la lucha contra las opresivas multinacionales. Soy Batm...

Beta-7. Lo siento por cortarte pero... te han olvidado. No saben lo que has tenido que sufrir hasta llegar aquí. Podrías ponerles en antecedentes.
Estúpidos mortales... ¡Bah! Si no me recordáis, os tendré que refrescar la memoria. En mi anterior vida fui *tester*, ese animal casi en extinción, una *rara avis* en este sector cada vez más podrido. Pero ya en el año 2003 algo olía muy mal. Tan mal que eran necesarios ciertos servicios de limpieza un poco más... ¿Cómo decirlo?... Resolutivos creo que es la palabra. ¡Ríanse ustedes de Assange!
Todo se remonta al 21 de marzo de 2003. En ese fatídico día, me convertí en *tester* de Sega. La chica que me entrevistó me citó al día siguiente en un edificio cualquiera para poder empezar mi trabajo con 'NFL 2K4', que iba a ser lanzado en otoño de ese mismo año. Juegos antes que nadie, dinero por divertirme,... ¿Qué más podía pedir?

(El entrevistado empieza a temblar y debemos esperar hasta que recupera la calma. Mientras respira profundamente, no puedo dejar de pensar si me encuentro ante un loco o un desgraciado.)

¿Ya mejor, Beta-7? Sé que es una experiencia traumática pero hay que revelar la verdad.
Lo sé, lo sé... Todo sea por hundir a Sega... Volvamos a ello. Llegué al lugar acordado en el momento en que otros desafortunados entraban conmigo. Aunque la ilusión y el entusiasmo me embargaban,



To: Greg Thomas, Jeff Thomas, Stacey Kerr
From: SOA Legal
Date: 7/29/03
Re: RISK ASSESSMENT – FPF

We have completed our analysis of the data from tests 006A, 006B and 007A on FPF. I am pleased to report that the results are quite encouraging.

The undesirable effect has now been reduced to only about .5% of the total number of people who play, an acceptable risk according to us here.

We should move forward as planned.

el edificio no me transmitía demasiada confianza. Nos hicieron firmar tanta documentación que pudimos pasarnos media hora fácilmente, pero el momento se acercaba: después de que los demás entraran, Beta-8 y yo, Beta-7, fuimos guiados hasta una enorme sala con sólo una Xbox en el centro y 'NFL 2K4'. Una atractiva pelirroja nos contó los pormenores y me puso a jugar a un nuevo modo llamado Crash-Cam, donde podía ver los pormenores del partido desde el casco del jugador. Un *shooter* pero con fútbol americano, ¿no? Mientras, mi compañero se quedaría mirando fijamente a la pantalla. Me puse a los mandos y, después de cinco minutos, me desmayé...

(De repente, el entrevistado se desmaya. Pensando que le había pasado algo peor me acerco a él pero recuerdo su advertencia: «Si me desmayo, salga de la sala y póngase detrás del cristal. Es irrompible y así no le haré daño. Espere hasta que me vuelva a desmayar.» Salgo y empiezo a observar. De repente, Beta-7 se levanta y empieza a embestir las paredes. En un momento dado, coge la silla y la lanza contra el cristal. Me asusto. ¿Qué le pasa a este hombre? Sigo dudando aún más de su integridad mental. En un momento dado, vuelve a desplomarse en el suelo y se levanta con la mirada perdida. Me hace un gesto para que vuelva a entrar. Acato, no sin miedo de que esa locura transitoria se produzca otra vez, pero traspasado el umbral de la puerta, Beta-7 me dice que no volverá a pasar por unas horas.)

Ya ha podido ver el horroroso efecto que produce ese videojuego. Esto lleva pasándome años. Ya los tengo más o menos controlados, pero alguna vez ha ocurrido en la calle con consecuencias bastante... bruscas, por decirlo de alguna manera. A los demás *testers* les pasa lo mismo, pero el juego que vieron los consumidores en las tiendas no llevaba la característica que produjo estos efectos. ¡Imagínate! ¡Todos los americanos con estos desmayos repentinos y lanzándose los unos contra los otros! ¡Podrían hacer un campeonato de rugby en la calle! (risas).

Tengo entendido que, a partir del momento en el que probaste 'NFL 2K4', tu vida ha estado dedicada a destapar los trapos sucios de Sega. Tenemos documentos de evaluación de vuestras sesiones de testeo, que publicasteis en vuestra página, www.beta-7.com: memos, emails, mensajes subliminales... Suficiente para empapelarles hasta las cejas. Si lo teníais todo, ¿por qué no seguisteis en vuestra particular cruzada? ¿Por qué abandonasteis en septiembre de 2003?
La indiferencia del público, la burla constante y la inminente llegada del juego hicieron que perdiéramos la esperanza. Sega había ganado la batalla contra nuestras vidas: perdí mi empleo, sigo teniendo estos terribles episodios, mi casa tiene una habitación del pánico y estoy completamente arruinado. Además, perdí todo: sólo tengo mi palabra contra la suya. Está claro quién tiene más medios.
El detonante real del abandono fue la destrucción de mi apartamento. Fui de viaje a San Francisco para ponerme en contacto con otros *testers* para aclarar el rumbo a seguir. Estábamos en un callejón del que nunca saldríamos y era necesario tomar acciones. Perdí el vuelo que tenía de vuelta porque insistieron en que me quedara, ya que la situación se había complicado: los demás sujetos habían visto cómo sus apartamentos habían sido invadidos y convenientemente desordenados para buscar pruebas incriminatorias hacia Sega mientras ellos no estaban. No podía avisar a nadie, así que esperé que nadie se preocupara por mí demasiado. La mañana del 12 de septiembre de 2003 vi que alguien había publicado una nueva entrada en mi blog: Rob, amigo, compañero fiel, describía con todo lujo de detalles cómo había entrado en mi apartamento con la llave de emergencia que tenía para verlo completamente destrozado. Mis videojuegos, mi ordenador, mis muebles... Todo tirado por el suelo. Las pruebas que teníamos se habían volatilizado, y yo estaba aterrado. Si habían hecho eso en mi apartamento con tanta facilidad, ¿qué harían conmigo si algún día me encontraban? Desaparecí. Ya no podía soportar más toda esta historia.

Es normal que alguien en tu misma situación se sienta... acosado.
Ya no sólo acosado. No podría vivir una vida normal nunca más.

¿Cómo has conseguido sobrevivir todos estos años?
Me fui a Sudamérica. Como los nazis, ¿sabes? Ahí formamos una comuna *hippie* todos los implicados en el extraño caso de 'NFL 2K4'. Cuando nos daban los desvanecimientos era más fácil contenernos entre nosotros, ya que conocíamos perfectamente los síntomas. Una vida sencilla. Hasta ahora.

A eso iba. ¿Por qué has vuelto?
Algo en mi yo interior me decía que todavía tenía cuentas pendientes que saldar. ¡Sega! ¡Sí, tú! ¡Voy a por ti y no cejaré en mi empeño hasta que te vea destrozada!

Señor Beta-7. Ha sido un placer charlar con usted. Espero que su particular cruzada llegue a buen puerto.
Lo mismo digo. Muchas gracias por esta oportunidad a GameReport. Seguiremos informando de nuestros progresos, pero recordad siempre: hemos estado luchando por largo tiempo y hemos perdido. No estáis solos. Soy Beta-7, y si estáis leyendo esto, sois la resistencia.

Cuando lo viral no es lo que parece

La historia parece ficticia, ¿no? Sega, reyes del marketing gamberro, decidieron que había que publicitar 'NFL 2K4' de una manera completamente innovadora, haciendo especial hincapié en la Crash Cam, una cámara en primera persona que permitía vivir los partidos desde dentro. A Wieden Kennedy, la empresa detrás de la campaña, no se le ocurrió otra cosa que crear un entramado bastante complejo de pruebas, conversaciones reales con operadoras telefónicas, e-mails, documentos confidenciales, betas del juego y lanzamiento de cuchillos entre blogs incluido, creando una división en la comunidad que perduró hasta el lanzamiento del juego. Mantuvieron la broma hasta el último momento y supieron darle el final adecuado. El rastro de todo esto todavía se puede ver en la página web de Beta-7, además de diversos vídeos en YouTube. Seguramente, no alcanzó más popularidad por su claro enfoque hacia el mercado norteamericano y la baja difusión de internet allá por 2003, pero imaginaos que esto mismo ocurriese ahora: ¿no sería maravilloso?



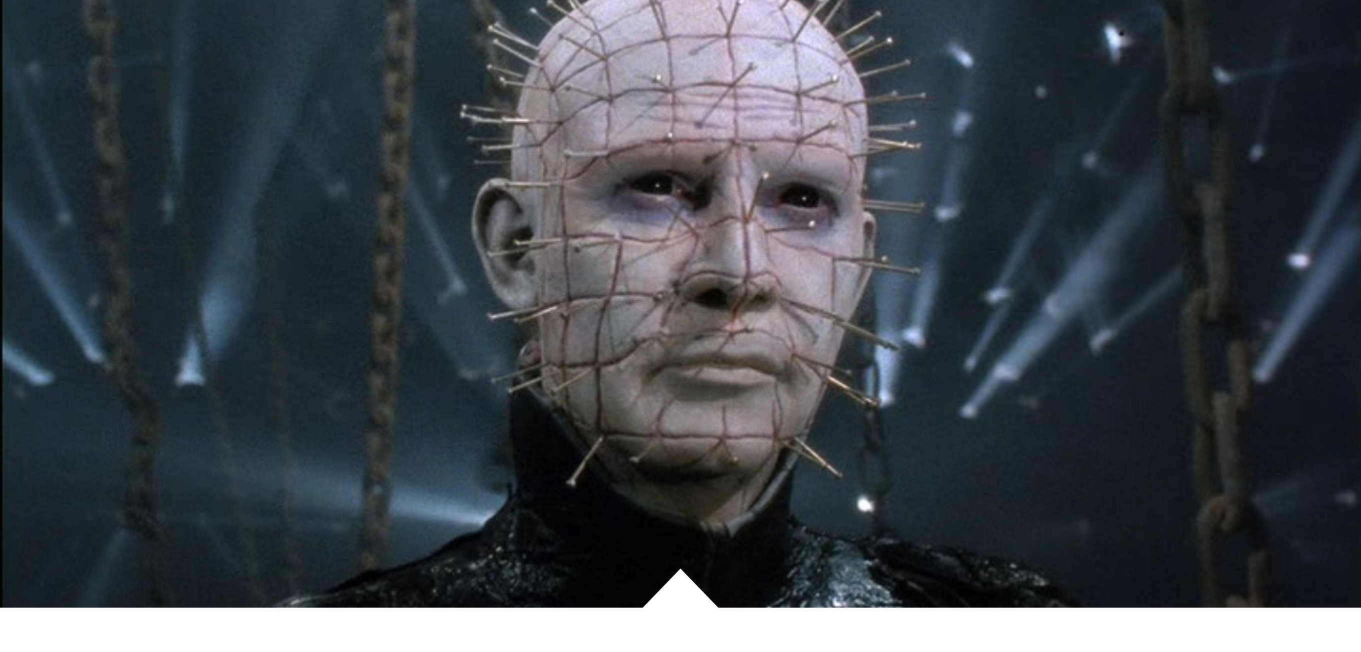


EL REVERSO TENEBROSO DE LA REALIDAD

Clive Barker

por Juanma García

Son pocas las personas que niegan el talento de alguien que lleva el misterio y el terror como apellidos adoptivos. Si hablamos de uno de los mejores escritores ingleses en el género del terror, se nos viene a la cabeza un hombre nacido en 1952 en Liverpool con el nombre de Clive Barker, que ha demostrado de un tiempo a esta parte su talento como cineasta, escritor e incluso guionista de dos videojuegos. Es en esta última faceta donde vamos a centrar este especial para repasar su inspiración en otros videojuegos y, por supuesto, sus dos obras como guionista en el mundillo: 'Undying' y 'Jericho'.



Inspiración en el videojuego

Todo amante del género de terror ha oído hablar de Clive Barker en mayor o menor medida. Sus libros y películas con ambientación ocultista han creado una horda de fans que incluso ponen al polifacético Barker en un nivel por encima de Stephen King. Obras como 'Hellraiser', 'Cabal' o 'El juego de las maldiciones' cautivaron a toda una generación y a más de un creador de videojuegos que, directa o indirectamente, evocaban la esencia Barker en todo su esplendor.

'Amnesia: The Dark Descent' es un claro ejemplo, en el que que la forma de contar historias de Barker inundó de forma directa la ambientación del título. Sus pasillos angostos, la sensación de estar vigilados y las criaturas venidas de un mundo desconocido invitan a recordar inevitablemente al Barker más siniestro de 'Hellraiser', a ese autor con un estilo poderoso y punzante que experimenta un mundo paralelo de una forma aterradora y bastante cruel, pero que a su vez te hace partícipe de una auténtica pesadilla a nivel narrativo. Obviamente, el popular título de *survival horror* no es el único videojuego capaz de recordar al trabajo más intenso y atrapante de Clive Barker.

En 'The Darkness' podemos encontrar ese guiño ambiental entre una visión personal y la de un autor como Barker; sus escenarios galopan entre dos mundos donde el terror es visto de diferentes formas: por una parte con la cara de la muerte y la vida, y por otra con la del eterno castigo de vagar como alma en pena por un mundo de sufrimiento. Ahora bien, donde 'The Darkness' encuentra su símil con el 'Hellraiser' de Barker es en la segunda parte, debido a su contenido de ámbito ocultista y la ambición por conseguir poder y superioridad sobre la humanidad.

Si nos remontamos a la novela escrita por el autor en 1986, podemos encontrarnos con los *cenobitas*, palabra que procede de un lenguaje místico que se utiliza para designar miembros de una orden religiosa y superior en otro universo. Dichos *cenobitas* ansían hacerse con el poder de la Caja de Lemarchand a través de una orden comandada por Pinhead, el cual en tiempos pasados fue humano, pero ha sido despojado de su apariencia débil y carnal para convertirle en un ser superior capaz de conceder el placer prohibido al que ose entrar en su mundo. Si bien en 'Hellraiser' es la Caja de Lemarchand el objetivo de los antagonistas, en 'The Darkness 2' lo es la propia oscuridad que controla nuestro protagonista lo que ansía la secta que nos persigue, La Hermandad, comandada por el extraño y carismático Víctor Valente.



Curiosamente también se puede observar en esta segunda parte de la saga las consecuencias de la locura y la desesperación al borde de una muerte que lo susurra en la lejanía, como en la obra 'Cabal' de Clive Barker. En el libro del polifacético autor, el destino lleva a Boone a luchar contra sus pensamientos y contra los recuerdos de un amor roto que aún no ha cicatrizado, motivo por el cual su mente repiquetea sus pensamientos para que se una a una raza de criaturas condenadas a la oscuridad, desarrolladas para ser una nueva especie que abandone completamente la raza humana; criaturas superiores residentes en Midian. Es en el dolor de los recuerdos y la alianza con la oscuridad donde Jackie Estacado y Boone encuentran su principal baza para jugar su partida ante el destino atormentado y crudo que tienen por delante, donde deberán ver y vivir cosas que nunca querrían haber presenciado o guardado en su memoria. *C'est la mort*.

Los relatos de la serie 'Sangre' de Clive Barker, en los que se antepone el miedo a personas físicas, edificaciones y atmósferas en definitiva siniestras y misteriosas, también encuentran su parecido en el mundo de los videojuegos, en este caso concreto con la saga 'Silent Hill'. La punzada de terror ante un pueblo abandonado a su locura con una cargante neblina que presagia miedo ante lo desconocido, miedo a la soledad y, por supuesto, un temor inmenso ante el aislamiento físico de nuestro personaje, que se tiene que limitar a seguir un objetivo para nada claro. La protagonista principal del relato 'Los Hijos de Babel', aparecido en 'Sangre 2', demuestra esa relación por la irresistible tentación de adentrarse en terrenos aparentemente peligrosos, y es que mientras unos lo hacen en un pueblucho llamado Silent Hill, otros simplemente lo hacen en zonas de frondosa vegetación en la Costa de Kythnos, Grecia.

Participación en el videojuego

• Clive Barker's: Undying

Cuando en el verano del año 2000 Clive Barker anunció que participaría en un videojuego, el mundo del terror se paralizó y todo el colectivo de aficionados afirmamos que eso iba a ser interesante de ver. De la mano de EA Games y tras sufrir varios retrasos —a ver si os creéis que antes no pasaba— 'Clive Barker's: Undying' asomaba la cabeza tímidamente, pero con la certeza de que llegaría a un buen número de *jugones* en todo el mundo; obviamente no era una equivocación dicha afirmación.

A grandes rasgos, 'Clive Barker's: Undying' poseía en sí mismo toda la esencia que te hace comprender el universo del



autor británico: el fino trazo que dibuja un ambiente frío y surrealista, la casi completa soledad y, por supuesto, oscuridad por doquier. Toda esta ambientación gira en torno a una mansión condenada al paso del tiempo y donde moran peligros abundantes, como los fantasmas que incomodan el sueño de uno de los ejes de la historia: Jeremiah Covenant. Jugando en el rol del mejor amigo de Jeremiah —Patrick Galloway— deberemos desentrañar una historia que esconde bajo su terror un relato de ocultismo que danza entre lo irreal y lo religioso, permitiendo en nuestro papel desentramar puzles, disparar enemigos como si no hubiera un mañana y llevarnos algún que otro respingo malintencionado por la aparición de adversarios sigilosos y duros de matar.

Lo que hacía especial a 'Clive Barker's: Undying' eran los inmensos recursos que poseía para un juego de su tiempo: desde saltos temporales hasta la historia personal de cada fantasma que habita la casa de Jeremiah, siendo Aaron su personaje más reseñable por su apatía, sus maquiavélicos planes para destrozarnos y, a grandes rasgos, por ser un maestro del dolor. Normalmente dentro del juego se encuentran tanto las formas humanas de los fantasmas como una especie de conversión a némesis, que los deforma y les da un aspecto creado con elementos de las peores pesadillas que uno pueda tener. Es en la aparición de las figuras deformadas, de los objetos moviéndose, de las puertas chirriando o de las risas en algún rincón del escenario donde se vuelven a notar los lienzos de terror pintados por Barker, la sinfonía de la muerte cantando por peteneras y los versos recitados a la oda de nuestra memoria por nuestro amigo destinado a la muerte.

• Clive Barker's: Jericho

Si bien 'Clive Barker's: Undying' emocionó y gustó a tanta gente, el escritor británico no cesaría su actividad en el mundo de los videojuegos debido a que a principios de 2007 la nueva obra en la que estaba participando se dio a conocer; 'Clive Barker's: Jericho' estaba en marcha. Desarrollado por los españoles MercuryS-team, el título nos ofrecía un videojuego de acción en el cual encarnábamos a un grupo subvencionado por el gobierno americano que lucha contra las actividades paranormales, al cual se le encomienda la misión de acudir a Al Khali, lugar donde dicen que se encontraba el Edén, para investigar una serie de desapariciones que tienen en vilo a los historiadores y comandos que planean viajar al lugar.

En este título Barker elimina el elemento terrorífico del miedo y se centra en lo surrealista, con una historia que avanza sin caer en ningún momento en lo monótono. Olvida su faceta más siniestra en la atmósfera pero saca a relucir en todo su esplendor el elemento en los enemigos, resultando tétricos y llenos de incoherencias físicas, como sólo



a un maestro del terror se le podía ocurrir. En ellos podemos comprobar guiños a los pecados capitales —como el inmenso el jefe que recuerda a la Gula— y pequeños parecidos con otros elementos de historias de Clive Barker: pinchos en la cabeza, cicatrices por doquier, deformaciones y mezclas de humano y criatura nocturna. Sí es cierto que, si comparamos el título con 'Clive Barker's: Undying', se queda a la altura del betún, pero no se puede decir que sea moco de pavo, pues resulta un videojuego entretenido con momentos sádicos verdaderamente deliciosos, y aderezados con una salsa terrorífica digna de las más bestiales historias de terror.

Clive Barker ha marcado un nuevo estilo en el mundo del terror desde que empezara a hacer sus pinitos en el mundo del cine con cortos como 'The Forbidden' o 'Salome' allá por los años '70. Su inconfundible habilidad para separar lo misterioso, lo trágico y lo terrorífico dentro de su cine, su literatura o su cómic ha llevado a que muchos consumidores del género le alaben como un verdadero estandarte dentro del terror, e incluso el propio Stephen King se rindió ante él diciendo que era el futuro del género que él mismo presidía desde hace tanto tiempo.

Es por tanto que, aunque en el mundo del videojuego tenga una corta experiencia, sus dos obras son recordadas con ilusión por el que suscribe y por otras tantas personas que se han visto encandiladas por juegos que reflejan perfectamente qué significa el terror y qué encontramos cuando miramos dentro de éste: sufrimiento, angustia, miedo y también surrealismo.



LAS PESADILLAS DE MAX PAYNE

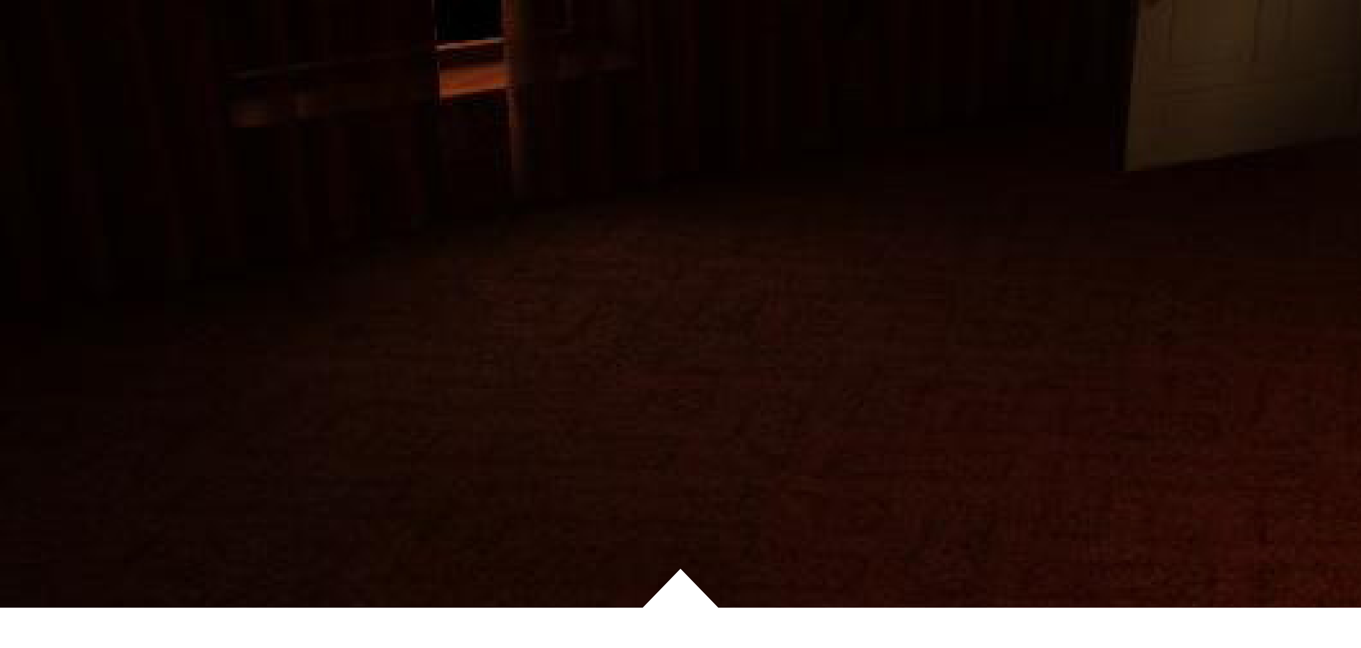
Terror, dolor y pérdida

por Francesc Pinto

Si las pesadillas por definición son un concepto inquietante, un terreno común a la vez que privado que todos hemos visitado y que se convierte en el campo de minas de nuestro subconsciente, en lo etimológico la palabra pesadilla tampoco está exenta de ideas angustiosas. *Efialtes* en griego e *incubus* en latín, ambos vocablos para referirse a los malos sueños tienen otra acepción en común: son nombres de demonios. La teoría dice que en multitud de culturas de todos los rincones del mundo se asocia la pesadilla con la presencia de un elfo o un demonio que se posa sobre el pecho del que duerme, dificultándole la respiración con su peso. Del peso, la pesadilla.

En la corta historia de los videojuegos pocos personajes han llevado sobre su pecho un peso tan terrible y angustioso como Max Payne, una carga tan dolorosa —quizá *máximo dolor* no sólo sea un nombre de sonoridad potente— que sólo puede aliviarse por la vieja y buena vía de la venganza, la muerte y la destrucción. Un detective de la Nueva York violenta y deprimida, cuya mujer e hija recién nacida son asesinadas por tres yonquis empapados en una nueva droga de origen militar; un tipo acostumbrado a dar su merecido a lo malos, a rescatar a la dama en apuros —así conoció a su esposa: salvándola de un atraco—, que llega demasiado tarde a la operación más importante de su vida, y todo lo que encuentra es a su familia brutalmente destruida, su vida hecha pedazos, en un simbólico pesebre con charcos de sangre y juguetes rotos. Desde luego, más allá de monstruos en el armario, deidades primigenias con tentáculos o psicópatas enmascarados, la vida del detective Max Payne es una historia de terror sobrecogedora.

Quizá lo más interesante del juego de Remedy es precisamente la forma en que exploraba el tormento de su protagonista. El enfoque narrativo ha ido mutando al avanzar la trilogía; en el segundo juego, Max se entregaba a una trama mucho más purista y concentrada, una reverencia en tercera persona a su influencia principal, la novela negra, con una historia de amor, una *femme fatale* y una voluntad deliberada de difuminar la línea que separa lo que está bien de lo que está mal. En la tercera entrega, Rockstar tomaba las riendas e imprimía con urgencia su marca personal en la historia, desmitificando la figura *noir* del detective atormentado, afeitándole la cabeza, poniéndole barba, cargándole con unos kilos de más y retratándolo como un borracho disfuncional en camisa hawaiana desesperado por aferrarse a un minúsculo hililllo de redención con tal de compensar un poco su propio deterioro. Pero es en el 'Max Payne' original donde la oscuridad más aterradora y opresiva rodea al personaje, y donde la venganza sólo es parte de una tarea mucho más difícil de llevar a cabo, una especie de terapia para superar la



pérdida a base de balazos, pero también a base de lágrimas y gritos.

Entre las emboscadas, las infiltraciones y los tiroteos que Max Payne afronta a lo largo de su primer juego, Remedy se desmarcó de todos los juegos de disparos hasta el momento intercalando algunas fases que acontecían dentro de la mente del protagonista. Sus pesadillas eran un fascinante desfile onírico —y jugable— de símbolos, referencias y detalles escabrosos relacionados con la noche más aciaga en la vida de Max. La primera ensoñación nos sitúa en un pasillo laberíntico en el que la realidad del juego y la percepción del jugador son alteradas: la cámara es más baja y distorsionada, como simulando el efecto de un ojo de pez inverso en el que el personaje parece alejarse progresivamente, y las paredes se nos echan encima; el tiempo discurre más lento de lo normal, como enmarañado en una niebla extraña; oímos los gritos aterrados de su esposa, pidiendo clemencia y llamando a Max por su nombre; recorremos paredes con papel de estampado infantil y escuchamos el llanto de un bebé; seguimos un camino hecho con un rastro de sangre en medio del oscuro vacío, como un limbo macabro donde sólo hay muerte y lamento; y finalmente Max se ve a sí mismo matando a su esposa. Max no sólo se siente culpable por no haber llegado a tiempo para salvar a su familia, un síntoma clásico del estrés postraumático derivado de agresiones, sino que él mismo asume la responsabilidad de su muerte hasta el extremo, de forma literal. No importa quién apretó el gatillo: él es el asesino, él los ha matado.

La imaginería que utiliza Remedy para ilustrar el descenso de Max Payne hacia la locura pasa por fases diversas en las dos pesadillas que el agente encubierto sufre durante el juego. Mientras la primera es una recreación visual de la aflicción del personaje y una forma de dibujar con objetos cada vértice del tormento poliédrico e insoportable que lleva a cuestas en su cerebro, la segunda pesadilla implica directamente al jugador con una maniobra que Max no volvería a realizar en toda la trilogía: una ruptura de la cuarta pared.

Se trata de un resorte narrativo poco habitual en los videojuegos, pero mucho menos aún cuando se trata de algo más que un guiño socarrón o un artificio lúdico —el caso de Psycho Mantis en 'Metal Gear Solid', por ejemplo—, cuando lo que se busca es un efecto contagio con la agonía emocional del protagonista. Drogado con una sobredosis de valkyrie, Max sueña que está atrapado en la oficina ardiendo de un enemigo, frente a un escritorio sobre el que descansan un teléfono y un papel. Al coger el teléfono, lo que se oye al otro lado es un montón de palabras sin sentido, pero al leer el folio el texto avisa a Max Payne de que en realidad está dentro de una novela gráfica. Tal



como él mismo explica, la revelación le golpea con fuerza: «La verdad partió mi cráneo en dos, como un destello verde limpiando todas las mentiras. Todo mi pasado se reducía a imágenes estáticas y palabras flotando en el aire como globos.» Max pone un pie y medio en la demencia, en la locura diagnosticada e irreversible, mezclando su realidad conocida con una supuesta realidad superior en la que alguien está leyendo sus aventuras viñeta a viñeta. Si volvemos a interactuar con el papel, la nota ha cambiado: «Estás en un videojuego.» Y la reacción de Max es de un desconcierto todavía mayor: «La verdad era una grieta verde que quemaba en mi cabeza. Estadísticas de armas colgando sobre mí, casi podía verlas de soslayo. La eterna repetición del acto de disparar, el tiempo ralentizándose para recrearse en mis movimientos. La sensación paranoide de que alguien me estaba controlando a cada paso.» Aquí Max da la clave, quizá la palabra con la que la ciencia mejor define el terror auténtico: paranoia.

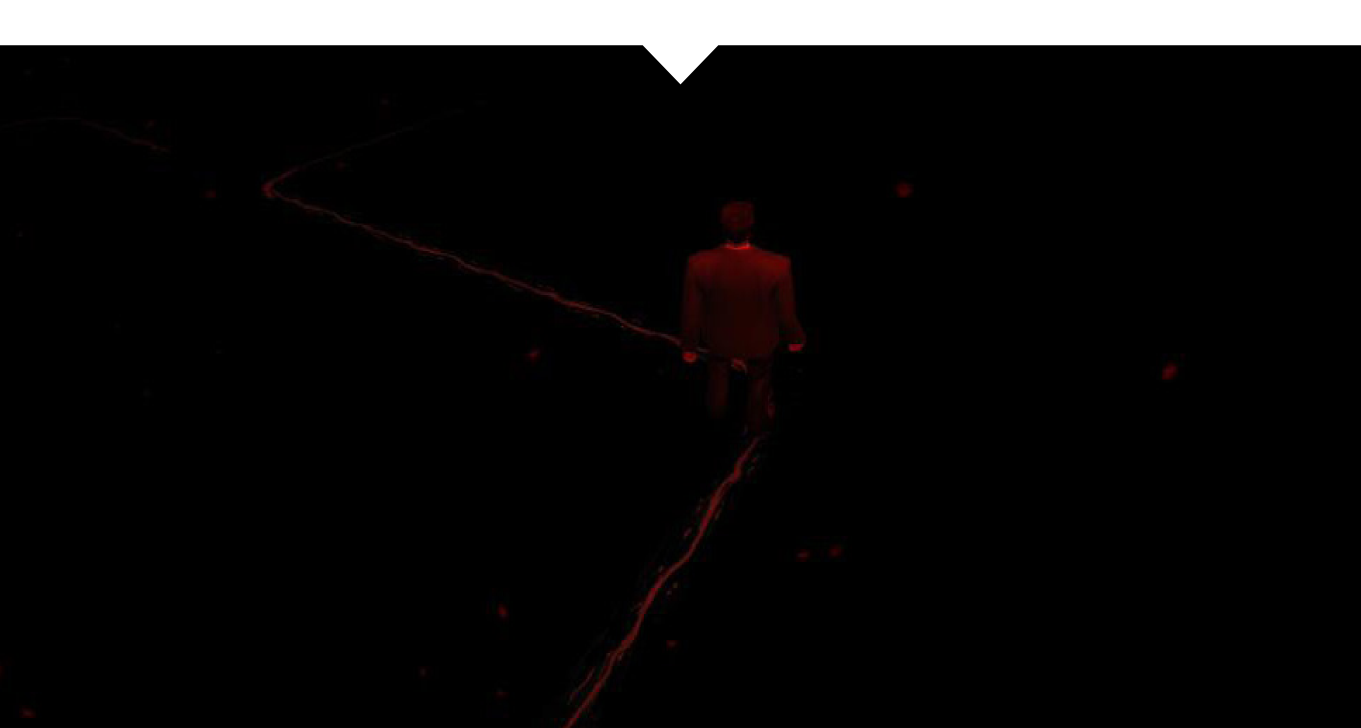
El hecho que estemos jugando con su vida y su destino, la presencia de un jugador dirigiendo la acción frente a una pantalla, es para él una concepción aterradora de lo que le rodea; es sencillamente imposible, y cualquier cosa que sugiera esa idea es catalogada, desde su posición de agente de narcóticos en la Nueva York invernal, como puros delirios fruto de las drogas que le han inoculado. La

sacudida filosófica le ayuda a salir del trance tóxico en el que debía morir, y despierta rodeado de su propio vómito, con dolor de cabeza y un recuerdo muy borroso de lo que ha soñado.

Pero el jugador sabe que las hojas de papel en su pesadilla decían la verdad, que Max vive en un videojuego, y la narración busca hacer del sufrimiento del personaje una experiencia más transversal; que el jugador sea consciente de que el acto de jugar es parte de la tortura psicológica a la que Max está sometido. Remedy nos coloca en el lugar de un niño arrodillado junto a un hormiguero, disfrutando al quemar con su lupa las pocas briznas de cordura que aún conserva el protagonista y observando cómo se retuercen. Busca que nos sintamos culpables por estar siendo partícipes de su desgracia. Su vida sólo es un campo de tiro, una simulación imprecisa y frívola diseñada para que el jugador pueda experimentar la fantasía de la venganza a costa de trasladar la factura psicológica al personaje.

Todas estas reflexiones son inútiles si el protagonista de un videojuego se mantiene en su ficción, pero la nota anónima sobre el escritorio lo cambia todo. Max Payne es informado en sus sueños, él mismo considera las implicaciones y decide no creerse lo que su subconsciente le está diciendo a través de las pesadillas; rechaza lo que cree que es un disparate, pero en el fondo sabe la verdad, y por unos instantes dirige su mirada más allá de la viñeta y de la pantalla del ordenador para cruzarse con la nuestra en una conexión imposible y terrorífica.

Dice el filósofo y psicoanalista esloveno Slavoj Žižek que las pesadillas son la revelación inevitable de algo real y cierto que repudiamos sobre nosotros mismos. Max Payne no sueña con hombres lobo, o zombis, o vampiros de largas uñas, o pirañas voladoras: sus pesadillas son sobre sí mismo y sus circunstancias, su fracaso más doloroso revivido y acentuado una y otra vez. Remedy propone un acercamiento corto y puntual, un interludio del horror más mundano, más inmediato, más probable. Es tan probable, de hecho, que ya ha sucedido: la mujer y la hija de Max están a dos metros bajo tierra, y él sólo es una marioneta de su propio destino. Un tipo sin esperanza, un zombi con pistolas propulsado por la rabia, sometido a la inabarcable crueldad de sus propias pesadillas. Sabedor de que el monstruo más horrible, el terror más auténtico y espantoso vive, como una bestia que aúlla y gruñe, en el interior de uno mismo.







LA MILLA NEGRA

Cualquier chaval emancipado de *casapadres* sabrá lo que es enfrentarse a un piso de estudiantes en una ciudad inhóspita, reorganizando la memoria espacial ante el pavor de la novedad: nuestro futuro en juego. 'PT', aquella secreta demo de 'Silent Hills' —en plural— creada al alimón entre Guillermo del Toro e Hideo Kojima, nos encierra en un piso inflamado de recuerdos turbios: dos pasillos, un ángulo de 90º, cuadros de los que emanan psicofonías en decenas de idiomas y el feto de Eraserhead; todo lo demás está en nuestra cabeza. Un bucle disruptivo donde Beckett y Burroughs convergen en silencio. 'PT' es la reducción del canon a su mínima expresión y máxima efectividad: luz y oscuridad, muerte y vida. Terror primitivo, del que nos zarandea las tripas y resquebraja la distancia de seguridad entre emisor y receptor. No hay mayor miedo que el propio.

The Grasshopper Effect: katanas rosas, machismo y saudade

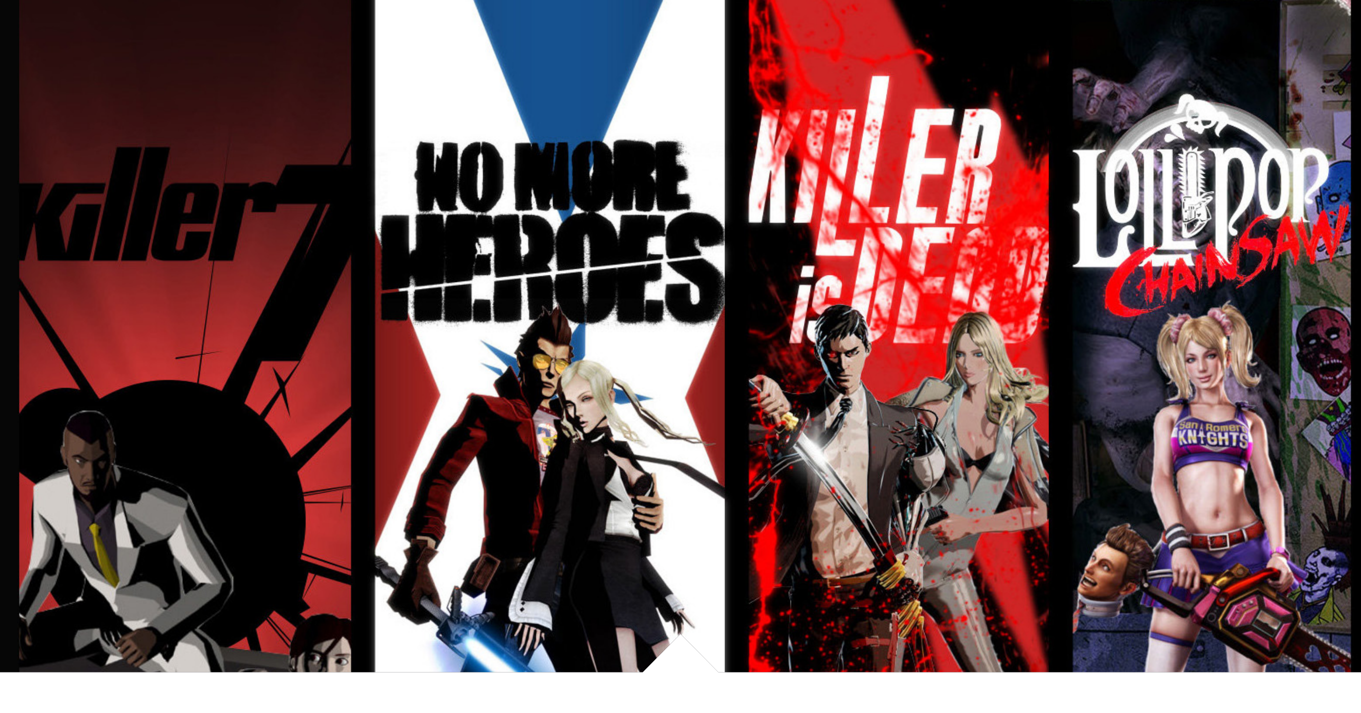
por Israel Fernández

El horror que hoy conocemos en un sentido popular, ese horror *hollywoodiense* de cámaras temblorosas y *zooms* deformantes, nació de un puñado de cabezas que en los '70 fracturaron el lenguaje tradicional para retorcerlo una vuelta más: John Carpenter, Dan O'Bannon, Tobe Hooper o Joe Dante, entre otros, componen la genealogía de todas nuestras pesadillas modernas. Miedo a desangrarnos en la ducha, miedo a que la tele nos escupa un hacha, miedo a que alguien se haya colado en casa y esté ahora mismo detrás de ti, oliéndote el pelo y esperando degollarte; referencias claras a haber vivido una época de consumo cinematográfico casi inmoral.

El Tarantino de los videojuegos según algunos, el Pepito Grillo de la *industry* según otros, el naganés Suda Goichi, quien pasaría de sepulturero a diseñador de videojuegos gracias a la extinta Human Entertaiment (¡'Clock Tower'!), bebió y no poco de este seno torrencial. Súmenle su amor al cine de explotación de Jack Hill, al punk, a las artes performáticas y al dadaísmo más corrosivo, y su desvergüenza para dirigirse al jugador —ya no cruzando la cuarta pared, sino tirándola a patadas—, y entenderán por qué Suda51 es uno de esos pocos autores puros, dueños de voz propia. Su estudio, Grasshopper Manufacture, fundado en 1998 con fondos privados, sobrevive pese al ninguneo de las distribuidoras, ignorando la envidia lacerante de alguna desarrolladora encorsetada entre encargos millonarios.

Aunque, evidentemente, la independencia autoral suena a cultura de nicho, a devoción limitada por sus propias características, no por caer en ese adagio redundante está errada la sentencia: cuando Suda fue preguntado en la enésima entrevista por qué 'Killer Is Dead', su particular visión del *ronin* gigoló, huele tanto a misoginia, él se encogió de hombros y respondió «porque me pareció divertido». LE pareció a ÉL. Suda hace los juegos que quiere hacer, es *auteur* en sentido peyorativo, lascivo, es una marca. Casi todas sus obras contienen elementos característicos de la lucha libre, como la vitrina de máscaras en 'No More Heroes', obtenida a partir de 50 cartas repartidas por todo el juego; o la estética de algunos personajes presentes en 'Killer7', 'Lollipop Chainsaw' y la pseudoaventura gráfica 'Flower, Sun and Rain'. Todo esto para


G



recordarse a sí mismo dónde empezó y dónde está; no en vano su debut, 'SFP Wrestling 3 Final Bout', era un juego de repartir mamporros.

Lo que los *millenials*, generación de la ironía zote, ven en MTV como un subproducto rayano en la ranciedad, Suda lo abraza sin segundas lecturas en su forma sucia de representar la fenomenología pop. Como entusiasta de los rayos catódicos, incide en la parte visual: todo el tracto filosófico de su trabajo es más pictórico que literario, por decirlo de alguna manera. Por ejemplo, la plasticidad en el citado 'Killer Is Dead': saturación extrema y filtros de color, hemoglobina y neón… el trabajo de Grasshopper persigue la estimulación corneal, no el masajeo de la materia gris. Y en eso son estrellas: tiene su propio combustible para seguir brillando durante años. Uno de los mayores descalabros financieros vino dado gracias al kafkiano 'Shadows of the Damned', donde Shinji Mikami y Suda51 repitieron la jugada de 'Killer7', pero esta vez bajo el paraguas de una Electronic Arts que no veía del todo bien la extravagante apuesta.

'Shadows of the Damned' es una obra eminentemente *kitsch*, hortera por las bravas: manejamos a García Hotspur, primo hermano del Antonio Banderas de 'Desperado', quien debe salvar a su novia, raptada por el príncipe de los demonios. Nuestro revólver, un íncubo convertido al lado de la luz, actúa como el típico monologuista caído en desgracia, de barba sucia y *bourbon* a medio acabar, arropado en el chiste machista como arma arrojadiza. Todo en esta obra es frenético, breve como una canción *punk*. Y el *punk* es caos, improvisación, libertad y accidentalidad: de ahí que sea tan difícil retransmitirlo en un videojuego, esclavo de sus propias normas de diseño, cimentado en el orden funcional de unas mecánicas mínimas. Suda y su equipo rivalizan con esta disyuntiva mediante un *avant-garde*, escupiendo un torbellino de ideas mínimamente coherentes con la exposición pero atendiendo a lógicas internas. La lenta caída del protagonista en la oscuridad, pasando del camino órfico al aislamiento mental, recuerda al William Lee de 'Naked Lunch', la lisérgica novela de William S. Burroughs.

También es Goichi amante del metajuego, del escapismo lúdico dentro de las rutinas del diseño: el videojuego de 'Killer7' dentro de 'Killer7', el 'Tetris' en 'Shadows of the Damned' con reminiscencias de *zeldalike*, el 'Pure White Giant Glastonbury' dentro de 'No More Heroes' —un *shoot 'em up* de corte clásico que alguien podría haber diseñado en los tiempos de NES— o hasta un 'F-1 Racer' en 'Contact', el RPG que desarrolló Grasshopper a rebufo







de la saga 'Mother'. En todas sus obras hay nexos comunes, un afán autorreferencial en la cuerda floja del homenaje excesivo. No obstante, hay quien dice que al final Suda51 sucumbirá al *mainstream*: de su próximo lanzamiento, 'Let It Die', han sido borrados todo rastro de caspa y su anterior nombre en clave, 'Lily Bergamo'. 'Let It Die' es un babélico *free-to-play* de lucha creado por el compromiso con GunHo Online Entertaiment, la empresa matriz que los adquirió a principios de 2013. Este estudio, centrado en los MMORPG y los juegos para móviles, saneó las cuentas de la plantilla y, como suele ser habitual, está cambiando parte de la dirección marcada; aunque las convocatorias de empleo abiertas también insinúan que la ansiedad creativa del maestro no ha menguado ni un ápice.

Mujeres de delgadez extrema, tetas bamboleantes y actitud *dominatrix*, signos de sus apetencias, sin titubeos o heridas para convencer al jugador común, aquél que habitualmente nunca se acercaría a este tipo de juegos. Junto al persistente aroma a carca, a nostalgia por lo antiguo —*chiptune*, grafitis, katanas como elemento trasgresor pero pulcro en concepción—, Suda51 lleva veinte años utilizando los videojuegos como catalizador para expulsar toda la mierda que lleva dentro. Y esta quizá sea la forma más noble de expresión artística.



La Regla Nº 27

por Israel Fernández

ILUSTRACIÓN: KAREN NOVELO

El nombre de esta columna hace referencia a dos efemérides: la regla 34 [de internet] dice que «si existe, hay una versión pornográfica». De igual manera, ha de existir una versión terrorífica. El modelo *creepypasta* comenzó con pequeñas historias hilvanadas en foros y blogs y poco a poco fagocitó el imaginario pop: copiar, deformar hacia lo espeluznante y pegar. Por otro lado, el número viene por el Club de los 27, ese grupo de jóvenes músicos —desde Robert Johnson o Jimi Hendrix hasta Amy Winehouse y Kurt Cobain— fallecidos a la misma edad, abonando el terreno de la conspiranoia, de las almas vendidas y reclamadas por el mismísimo Satanás.

Escena 1: el mito

Creamos terror para reconciliarnos con nosotros mismos. Cuando soñamos con deformaciones de lo real, como un rostro fantasmagórico tras un sucio tragaluz o el crepitar opaco de aquella celosía descuidada, una vez despiertos no podemos evitar quedarnos mirando, absortos, ante la seducción de la duda, la curiosidad de ver más allá. Lo *creepypasta*, las leyendas urbanas o los *fanfics* en clave tétrica no son sino artefactos redentores, la confirmación de nuestras sospechas materializadas bajo el control de la ficción: invocar al monstruo en la abstracción.

Internet hizo explotar la fe. Gracias a su virtud coral, nacieron pequeñas webs que bullían de críos ideando y tragando sin filtro animes que vistos del revés invocaban demonios, largas cadenas con maldiciones arcanas, leyendas de patio de colegio propagadas como la peste negra y el enésimo montaje fotográfico de la abuela desapareciendo del VHS. El miedo no está exento de componente macabro, de un placer recóndito tras ese mecanismo activado por accidente, respondiendo a nuestros estímulos de supervivencia, una forma de caer en la trampa. El *glitch*, por ejemplo, ha convertido un error, una ruptura, en herramienta creativa multidisciplinar. De ahí su recurso en edición digital, porque involucra una manipulación consciente pero origina un resultado inesperado. Y de eso se lucra esencialmente el videojuego de terror. En un videojuego somos nosotros quienes abrimos la puerta; nadie grita que no lo hagamos, nadie alerta ni suplica ante el peligro, avanzamos imparables hacia el fin de la acción. Se da una doble atracción: la del *yo espectador* y la del *yo jugador*. Si nos asustamos, somos los únicos culpables.

La propagación de estos mitos vino facultada por la incertidumbre, por el hallazgo de lo recóndito: Tails Doll era un personaje desbloqueable en 'Sonic R' considerado maldito. La broma alcanzó tal magnitud que provocó rechazo entre muchos compradores, e incluso se retiraron copias en



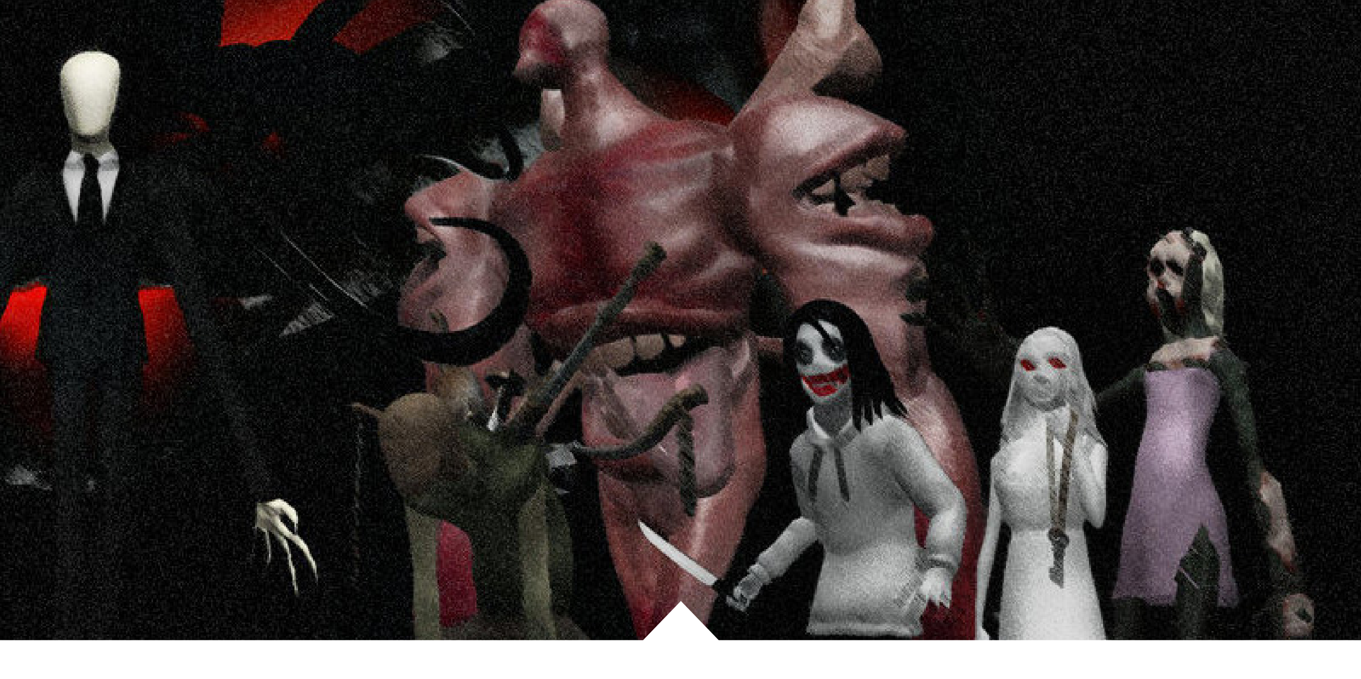
algunos comercios. La historia es sencilla: inspirado presuntamente en un peluche poseído por un espíritu malvado, Tails Doll puede atrapar el alma de quien juega. ¿Una falla en la programación? Peor aún con 'Polybius', recreativa de la que se cuenta que nunca llegó a comercializarse porque sus primeras versiones provocaban estrés, depresión y tendencias suicidas; un bulo surgido en Usenet entre los adeptos a los *arcades* de gráficos vectoriales, como el 'Tempest' de Atari, donde el primo o amigo de algún usuario sufrió ataques epilépticos mientras jugaba y el resto vino servido.

La guerrilla con la epilepsia siempre ha estado ahí: niños que la heredan y, sin sintomatología manifiesta, emerge mediante exposiciones prolongadas a efectos estroboscópicos o estímulos similares, provocando ataques donde antes había pureza y rectitud. 'Pokémon' fue censurado durante meses gracias al popular capítulo 'Denno Senshi Porygon', y hasta la propia Dreamcast fue demonizada por su logo comercial: una espiral, perpetuo símbolo de la hipnosis y el control mental, patrañas mediante del tipo «mata a tus padres si no te compran 'Shenmue'». Hoy día son usuales los test de epilepsia y los *debugging mode*, avisando desde la misma pantalla de carga de la consola; incluso las televisiones tienen normativas reguladoras sobre la epilepsia fotosensible.

ZALGO, por ejemplo, nació de manera similar a la historia de 'The Grifter', dentro de ese pequeño museo del terror/oráculo de Delfos que es 4chan. Según se cree, provocaba deformidades entre los lectores. "Zalgo" es una de esas palabras malditas, como el mito de Bloody Mary —o Verónica, o Micaela, según el escenario geográfico— que asocia la deformación, la descomposición de lo corriente, al terror más directo. Slenderman es probablemente el personaje más popular entre chicas de la curva y fantasmas de bosque urbano: surgido como *meme* desde los foros de Something Awful, su viralidad ha parido una quincena de videojuegos —'The Arrival' ya está en PS4 y Xbox One—, un par de películas y no pocos relatos y tebeos sobre avistamientos. Internet, como un continente de aristas sin cartografiar, sin Finisterre, es el territorio donde el hombre del saco campa a sus anchas y sus falsos trovadores componen un *fakelore* de digestión rápida. Internet, para nuestro recuerdo, ya es inmortal.

Escena 2: la realidad

Los '90 no sólo trajeron el nacimiento formal del *nu metal* con el debut de KoRn, el 'Adrenaline' de Deftones y un puñado de estallidos industriales, músicas para escuchar encerrados en el



dormitorio como *hikikomoris*; también impulsaron esta nueva literatura de niños torturados por el *bullying* que volvían de entre los muertos para cobrar venganza. No fue hasta ese bautismo de sangre de *torture porn*, justo una década después, cuando aquellas leyendas se reconciliaron con ellas mismas: 'Manhunt', 'Hostel', 'Saw', Takashi Miike en *prime time*, las revisiones de 'A Nightmare on Elm Street' o 'The Texas Chainsaw Massacre', Shinji Mikami volviendo sobre los pasos de George A. Romero, nuevos cineastas mirando con ojos devotos a Wes Craven y franquiciando productos de explotación pura… Pero, ¿por qué ese retornar a los mitos primigenios, ese revisar con incertidumbre —propulsada en parte por el amarillismo de la prensa masiva— las voces bramantes y transformarlas en credo?

Porque lo necesitamos. Ese clima de desasosiego, que atenaza los sentidos y nos remueve del asiento, el levantar a cada poco la mirada de las páginas, de izquierda a derecha, como un cruce de carretera, la respiración acelerada… esa atmósfera ha sido sustituida; pero no el sentimiento. En cualquier móvil tenemos brújula, mapa, linterna y un contenedor de literatura fugaz. Tal vez nuestra sensibilidad hacia la casquería se haya anulado con acontecimientos históricos como el atentado de las Torres Gemelas del 11S, pero el terror sigue tan presente en nuestras vidas como el primer día. Quienes estábamos hartos de consumir paganismo vampírico y *bugexploitations* viejos, nos encontramos con una sombra maquiavélica, un pavor digital cociéndose al lado de nuestras casas. Una vez vulnerados, ya podíamos entregarnos como corderitos al matadero. Necesitábamos nuevos hombres de honor, seguridad, fe renovada, y sólo encontramos desamparo y traición. Ya no bromeamos con el poder de los *hackers* porque sabemos que aquellos imposibles ahora son realidad: violación de privacidad, mundo tecnificado, ¿qué es el serial 'Black Mirror' sino un tratado de terror[ismo] contemporáneo? Tenemos razones para estar acojonados.

Y no hay peor terror de aquél venido de quien confías. Cualquiera asume que un amigo no va a traicionarte, de igual manera que un padre siempre medirá bien sus palabras. Os contaré una anécdota: frente al colegio donde estudié Primaria teníamos un edificio de Cruz Roja: unas viejas oficinas acondicionadas para acoger material paramédico y varias pilas de sillas de ruedas. Uno de los mayores de la clase tenía a su hermano allí trabajando y, entre el traqueteo de las cremalleras y las bolitas de aluminio, nos narraba con todo lujo de detalles algunos de los escabrosos accidentes a los que asistía. Guardábamos un silencio sepulcral durante todo el recreo hasta para masticar, creyén-

donos a pies juntillas lo que para cualquier cabeza medio amueblada sería fanfarria de espíritus con muy poco de asistencia sanitaria. Cuando, algunos años después, Cruz Roja comenzó un programa de captación de voluntarios, impartiendo cursos de Primeros Auxilios y regalando mochila y gorra como en los campamentos de verano, me encontré allí con más compañeros de los que hubiese recordado en una fiesta de aniversario. Estábamos media clase, alistándonos, para paliar algún tipo de deuda, para comprobar dónde estaban esos rostros emergentes de los espejos y esas almas errantes atrapadas por la mala praxis de ambulancieros ebrios. Un 'Necronomicón' de mierda. Y algunos, por pura sugestión tal vez, me confesaron haber vivido todo aquello. Poca broma.

'Killswitch', fue un *survival* desarrollado por Karvina Co. en 1989 en el que, según testimonios, el juego borraba la partida una vez finalizada, para no dejar rastro. Con afán documental, Yamamoto Ryuichi encontró una copia intacta en eBay que compró por 733 000 dólares. El tipo subió un vídeo a YouTube en el que aparecía llorando y poco después desapareció. Hay juegos tan *hardcore* que pasárselos implica la muerte ('Berzerk'); quince de los dieciocho jugadores que aparecen en las portadas de 'EA Madden' se lesionaron poco después de su contrato comercial; incluso circula la clásica ración de desarrollo tortuoso sobre 'Lair' á la 'The Exorcist', con disparatados accidentes e implicados abandonando el proyecto. Se dice que el fallecido hermano de Markus "Notch" Persson vaga errando por 'Minecraft' construyendo *zigurats*. Y volviendo a los primeros 'Pokémon', la tonadilla del Pueblo Lavanda cuentan que traía mala suerte y provocaba alucinaciones —con más de cien casos *documentados*, ejem-ejem—. O 'Nanashi no Game' y sus dos secuelas, que por contexto ya son juegos extremadamente oscuros: el *survival* de Square Enix para Nintendo DS esconde un aparentemente inocente RPG para tornarse en un documental sobre posesiones infernales. ¿Y si aquello no era ficción, sino una forma de ficcionar una realidad siniestra?

Ahora mismo, año 2015, hemos asumido que para disfrutar de ciertos placeres hay que sacrificar otros. Hemos sido domeñados, regalados al enemigo por placebos de duración indeterminada. Aquella generación de *rockeros* suicidas parece dejar una lectura muy agria: no tenían por lo que luchar y, por ende, se entregaron al vicio —real— hasta que aguantara el cuerpo. Pero nada más lejos de la realidad: limitados por la multitud, sepultados por la individualidad, nos hemos quedado sin estímulos, cayendo en los excesos de los mismos. Estamos muriendo a la manera de Sylvia Plath, consciente y decididamente, abocados al amansamiento. Es un buen momento para la literatura del terror (que no la literatura terrorífica): necesitamos ficcionar aquello que produce angustia, porque ahora es más real que nunca. El coco se colará sin darnos cuenta y nos carcomerá el cerebro como un gusano eléctrico hasta dejar únicamente la simulación de aquello que algún día existió.



Pablo Ibáñez

FUNDACIÓN juegaterapia.org

la quimio jugando se pasa volando...

I WANT

RECLUTAMOS JUEGATERAPEUTAS

YOU

Fotógrafo Angel Álvarez



En la Fundación Juegaterapia le hemos declarado la guerra al cáncer infantil.
Tenemos la mejor artillería, videoconsolas, tablets, jardines...
¡Esta batalla la vamos a ganar, jugando!

HAZTE SOCIO Y CONSIGUE TU CHAPA PERSONALIZADA

www.juegaterapia.org


GAMEREPORT
GAMEREPORT
VIEJOS AMIGOS
NUEVOS RECUERDOS

